STARFINDER®

МЁРТВЫЕ СОЛНЦА
СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»

ОУЭН К. К. СТИВЕНС

«ЧЁРНЫЙ ВЕТЕР АННИГИЛЯТОР»

РАНГ 20

Авторы

Руководители разработки: Джейсон Кили и Крис Симс
Авторы: Оуэн К. К. Стивенс, а также Джон Комптон, Джейсон Кили и Ларри Вильхельм
Обложка: Дэвид Альварес
Иллюстраторы: О Ван Цзин, Марк Молнар, Мирко Паганесси, Мэри Джейн Пахарон, Матиас Тапиа и Бен Вуттен.
Картография: Дэмиен Маммолити

Креативные директоры: Джеймс Джейкобс, Роберт Г. Мак-Крири и Сара Э. Робинсон
Директор геймдизайна: Джейсон Балман
Руководитель разработки: Адам Дэйгл
Разработчик-координатор: Аманда Хеймон Кунц
Ведущий разработчик Organized Play: Джон Комптон
Разработчики: Элеанор Феррон, Кристал Фрейзер, Джейсон Кили, Луис Лоза, Рон Ландин, Джо Пасини, Майкл Сейр, Крис Симс и Линда Зайяс-Палмер
Ведущий разработчик Starfinder: Оуэн К. К. Стивенс
Развитие Starfinder Society: Тёрстон Хиллман
Старший геймдизайнер: Стивен Рэдни-Макфарланд
Геймдизайнеры: Логан Боннер и Марк Сейфтер
Ответственный редактор: Джуди Бауэр
Старший редактор: Кристофер Кэри
Редакторы: Джеймс Кейс, Лео Гласс, Лиз Лидделл, Эдриен Нг, Лейси Пеллазар и Джейсон Тондро
Арт-директор: Соня Моррис
Ведущие графические дизайнеры: Эмили Кроуэл и Адам Вик
Менеджер по франчайзингу: Марк Морланд
Руководитель проекта: Гэбриэл Валуконис

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Финансовый директор: Джон Пэрриш
Технический директор: Вик Верц
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Ассистент отдела продаж: Космо Эйзель
Вице-президент по маркетингу и лицензированию: Джим Батлер
Менеджер по маркетингу: Дэн Тарп
Менеджер по лицензированию: Гленн Эллиотт
Менеджер по связям с общественностью: Аарон Шэнкс
Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж
Бухгалтер: Кристофер Колдуэлл
Оператор ввода данных: Б. Скотт Ким
Директор по технологиям: Дин Людвиг
Менеджер интернет-проектов: Крис Ламберц
Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер
Координатор онлайн-магазина: Рик Кунц
Сотрудники клиентской службы: Шарайя Копас, Катина Дэвис, Сара Мэри и Диего Вальдез
Сотрудники склада: Лора Уилкс Кэри, Уилл Чэйз, Мика Хоукинс, Хезер Пейн, Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд
Поддержка сайта: Брайан Бауман, Роберт Бранденбург, Уитни Чаттерджи, Лисса Гийе, Эрик Кейт и Эндрю Уайт

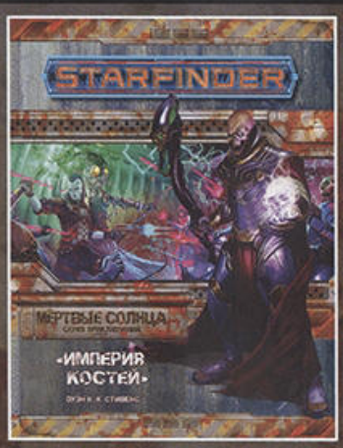
Русское издание

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Владимир Сергеев
Переводчик: Александр „Fry" Бурдаев
Дизайнер: Иван „deadline" Суховей
Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Зарифа Курочкина и Максима Николаева за помощь, оказанную при подготовке русского издания.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

ОБЛОЖКА



На иллюстрации Дэвида Альвареса изображён адмирал Серовокс — могущественный и грозный некровит, который возглавляет армаду Флота мертвецов, пытающуюся захватить «Гаситель звёзд».

МЁРТВЫЕ СОЛНЦА
СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ЧАСТЬ 6 ИЗ 6

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ» 2
Автор: Оуэн К. К. Стивенс

ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ 38
Автор: Джон Комптон

СУПЕРЛИНКОРЫ 44
Автор: Оуэн К. К. Стивенс

ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ 48
Автор: Джейсон Кили

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ 54
Авторы: Оуэн К. К. Стивенс и Ларри Вильхельм

КОДЕКС МИРОВ: ШИМРИНСАРА 62
Автор: Ларри Вильхельм

ЗВЕЗДОЛЁТ «ЧЁРНЫЙ ВЕТЕР АННИГИЛЯТОР» ФОРЗАЦ
Автор: Оуэн К. К. Стивенс

В тексте книги вы можете встретить упоминания других продуктов из серии Starfinder, но для игры они необязательны. С правилами, описанными в других книгах Starfinder, можно бесплатно ознакомиться на paizo.com/sfrd.

С80 Настольная ролевая игра Starfinder. Серия приключений, выпуск №6: «Империя костей» / Оуэн К. К. Стивенс; пер. с англ. А. Бурдаева. — М.: Мир Хобби, 2019. — 64 с.: ил.

Флот мертвецов вышел в систему Врат Двенадцати солнц, чтобы захватить древнее супероружие «Гаситель звёзд». На стороне противника численное и огневое превосходство, поэтому единственная надежда героев заключается в проникновении на борт флагмана нежити и захвате капитанского мостика. Героям придётся направить флагман на таран, чтобы взорвать и его, и супероружие, а если всё пройдёт успешно и «Гаситель звёзд» будет уничтожен — спастись от неминуемой гибели, чтобы доложить об успехе миссии.

ISBN 978-5-907170-22-3

УДК 794
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!». Подписано в печать 15.10.2019.
Печать офсетная. Формат 60×90/8 . Объём 8 усл. п. л. Тираж: 1000. Заказ №192442.

Отпечатано в ООО «Юнион Принт», 603022 Нижний Новгород, Окский съезд, 2.

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и совместим с игровыми системами Starfinder и Pathfinder.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1 (e), и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества, географические объекты и так далее, так же как и определения, имена и титулы, являющиеся производными от данных имён собственных), иллюстрации, персонажи, диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, оформление, исторический период под названием the Gap («Разрыв»), термины kishalee («кишали»), sivv («сиввы»), skyfire («Небесный пламень») и the Drift («Поток»). Официальным термином Open Game Content для последнего является hyperspace («гиперпространство»). Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от него или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1 (d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Starfinder Adventure Path #6: Empire of Bones © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск №6: «Империя костей». Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Сколько из этих древних серебристых странниц представляли собой лишь эхо давно угасших солнц?

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»

ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ 3

Врата к «Гасителю звёзд» распахнуты, но к ним прибывает огромная армада Флота мертвецов! Героям предстоит проникнуть на флагман «Империю костей» и осуществить дерзкий план, чтобы уничтожить и звездолёт, и супероружие.

ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ 7

Проникнув на борт «Империи костей», герои должны отыскать план звездолёта и придумать способ ускользнуть от охраны флагмана.

ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ 20

Преследуемые нежитью герои мчатся по коридорам «Империи костей» на гравипоезде, стараясь добраться до капитанского мостика.

ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ 28

Герои вступают в схватку с адмиралом, чтобы перехватить управление флагманом и отправить его на таран «Гасителя звёзд», и должны успеть покинуть звездолёт до столкновения!

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Приключение рассчитано на четверых персонажей.

11 Персонажи игроков начинают приключение на 11 уровне.

12 Персонажи должны достичь 12 уровня до того, как доберутся до командного отсека.

13 К концу приключения персонажи игроков должны достигнуть 13 уровня.

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»
ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ
ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ
ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ
ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ
ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ
СУПЕРЛИНКОРЫ
ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Флот мертвецов был образован несколько столетий назад, когда внушительная часть эоксийского флота дезертировала в знак протеста против подписания Авессаломского соглашения. За прошедшее с тех пор время Флот наращивал свои силы и пытался найти способ уничтожить всё живое в системе миров Соглашения и вернуть себе родную планету. Волею судеб ответом на их вопрос послужил горнодобывающий звездолёт «Акреон», отбуксировавший к станции «Авессалом» странный астероид, обнаруженный им в Потоке. Флот мертвецов был особенно заинтересован в «Акреоне», поскольку звездолёт тайно перевозил двойного агента, пытающегося вернуться на Эокс (*«Серия приключений, выпуск №1»*), поэтому офицеры армады с интересом ознакомились с видеозаписями изучения астероида, прославившими группу Звёздных искателей (персонажей игроков). Бессмертный Адмирал Шатрава поручил адмиралу Серовоксу, одному из могущественнейших некровитов, следить за развитием событий.

Серовоксу было любопытно узнать, что Звёздные искатели отправились на Кастровель, где столкнулись с культистами Пожирателя (*«Серия приключений, выпуск №2»*), которые следовали древнему пророчеству о конце времён. Когда культисты передали обнаруженную информацию на свою базу, Серовокс решил перехватить инициативу у героев и послал войска на базу в Диаспоре, но опоздал: культисты успели скрыться, улетев в Простор. Впрочем, нежити удалось обнаружить, куда те улетели и почему: выяснилось, что культисты отправились в неисследованную звёздную систему Неджеор, стремясь отыскать древнее инопланетное супероружие — «Гаситель звёзд».

Полученная информация превзошла все ожидания Флота мертвецов. Пока Серовокс докладывал обо всём начальству, его агенты под командованием капитана Зиры Веш, вампира цзян-ши, укрылись в тайном убежище на Эоксе. К несчастью, Звёздным искателям удалось выследить Зиру Веш и её подчинённых, уничтожить их и завладеть информацией (*«Серия приключений, выпуск №3»*). Капитан соблюдала обычные меры предосторожности, поэтому в её файлах не было каких-либо упоминаний об адмирале Серовоксе или планах нежити. Адмирал в свою очередь решил не принимать ответных мер по отношению к Звёздным искателям, приказав лишь установить отслеживающее устройство на их звездолёт, прежде чем тот покинул Эокс, и направил быстроходный звездолёт к кораблю культистов Пожирателя в системе Неджеор, чтобы установить отслеживающее устройство и на нём. Несмотря на то, что при этом и звездолёт, и его неживой пилот были уничтожены, задание увенчалось успехом, после чего Серовокс решил наблюдать за происходящим со стороны, чтобы позволить конкурирующим сторонам отыскать «Гаситель звёзд» и ослабить друг друга, с чем они прекрасно справились.

План адмирала Серовокса вот-вот воплотится в жизнь — если это произойдёт, нежить захватит древнее супероружие, способное уничтожить всё живое в системе миров Соглашения.

ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ

К концу предыдущего приключения «Тринадцатые врата» персонажи игроков одолели секту культа Пожирателя, известную как «Мучительный голод», оградив «Гаситель звёзд» от посягательств культистов. Но победа ещё далеко: не успели они открыть демиплан, в котором хранилось супероружие, как появилась армада Флота мертвецов, желающая завладеть Вратами Двенадцати солнц.

Прибытие армады с «Империей костей» во главе активировало древние кишалийские защитные системы. Небольшие суда, такие как корабль героев, не воспринимались мегаструктурой как угроза, а вот флагману Флота мертвецов и его сопровождению повезло куда меньше. Из-под поверхности контрольных спутников Врат Двенадцати солнц поднялись сверхтяжёлые орудия, и теперь вся система заполнена лучами лазеров и разрушительными гравитационными импульсами, испускаемыми космическими струнами, которые заключены в центре каждого спутника. В настоящее время армада Флота мертвецов пытается уничтожить эти защитные установки, в остальном не повредив контрольные спутники, чтобы беспрепятственно войти в демиплан и захватить «Гаситель звёзд».

ДЕРЗКИЙ ПЛАН

Со своей позиции в центре управления контрольного спутника Врат 1 персонажи могут получить представление о царящем снаружи хаосе. Многочисленные дисплеи снова и снова вспыхивают, выводя предупредительные сигналы и демонстрируя скопления необычных вражеских кораблей. Персонаж, успешно прошедший проверку Компьютеров или Культуры со СЛ 20, узнает в них звездолёты эоксийской конструкции, представляющие собой странную смесь магии и технологии и выглядящие как огромные костяные остовы, не защищённые от космического вакуума. В эскадре насчитываются десятки кораблей разных форм и размеров, но все они боевые, что указывает на их принадлежность к дезертировавшей армаде — Флоту мертвецов. Кроме того, они сопровождают флагман длиной не меньше шести миль — возможно, самый большой звездолёт, который персонажи когда-либо видели. Подробнее об этом типе кораблей, сверхколоссальном ультрадредноуте, можно прочесть в разделе «Суперлинкоры» на стр. 44.

Героям должно быть очевидно подавляющее превосходство огневой мощи противника, хотя, возможно, кому-то и понадобится успешная проверка Мудрости со СЛ 10. Тем не менее ближайшие компьютеры отображают активацию ряда

автоматизированных защитных устройств, расположенных по всей системе, которые пока сдерживают силы Флота мертвецов. Персонаж, успешно прошедший проверку Компьютеров со СЛ 20 или Профессии (солдат) со СЛ 15, поймёт, что обстрел отвлекает внимание Флота мертвецов, поэтому у персонажей есть шанс уцелеть.

Конечно, можно пытаться избегать прямого столкновения с врагом и скрываться достаточно долго, чтобы войти в Поток и сбежать, но в этом случае «Гаситель звёзд» окажется в руках Флота мертвецов, который не побоится использовать сверхоружие в мирах Соглашения и за их пределами. Скорее всего, персонажи не забыли об обещании, данном искусственному интеллекту Остет в предыдущем приключении, и не попытаются сбежать, не разрушив «Гаситель звёзд».

У персонажей игроков есть возможность убить сразу двух зайцев. Они могут проникнуть на флагман армады «Империю костей», захватить управление и направить его в портал, чтобы столкнуть с «Гасителем звёзд» и уничтожить и флагман, и супероружие. Если игроки не додумаются до этого самостоятельно, то идея может прийти персонажу, который успешно пройдёт проверку Компьютеров со СЛ 24 или Профессии (солдат) со СЛ 18, изучая показания на дисплеях.

Даже если герои сперва решат спрятаться, занять более выгодную позицию или разработать другой план, им рано или поздно придётся вернуться на свой звездолёт, если они собираются когда-либо покинуть контрольный спутник. Там их уже ожидают войска Флота мертвецов, которые могут даже напасть на центр управления контрольным спутником (см. **событие 1** ниже).

«ГАСИТЕЛЬ ЗВЁЗД»

Теперь, когда демиплан со сверхоружием открыт, персонажи наконец могут взглянуть на то, что разыскивали всё это время. Его нельзя увидеть, выйдя наружу и взглянув в небо, однако герои могут вывести цифровое изображение супероружия на компьютеры центра управления.

«Гаситель звёзд» — колоссальный, более двенадцати миль длиной, конический корабль, по поверхности которого проходит спиральная борозда. Кажется, что он вырезан из гигантского монолитного камня, но его поверхность покрыта антеннами, сверхтяжёлыми орудиями и системами управления. На носу корабля выделяется чашеобразное устройство — накопитель энергии. Несмотря на то, что в данный момент его двигатели и орудия неактивны, «Гаситель звёзд» испускает мощное энергетическое излучение. Даже несмотря на то, что супероружие находится по ту сторону планарного портала, даже отсюда ощущается его разрушительный потенциал.

Персонажи могут захотеть найти на «Гасителе звёзд» место, откуда был оторван Потоковый Камень. Герои могут обнаружить повреждённый участок, успешно пройдя проверку Компьютеров или Внимания со СЛ 30 с использованием компьютеров центра управления: из основания спирали у кормы, аккурат между люков, исполняющих роль стыковочных доков, была аккуратно вырезана глыба примерно в 300 футов шириной.

СОБЫТИЕ 1: СМЕРТЕЛЬНЫЙ ВИЗИТ (КО 13)

Благодаря следящему устройству, установленному на борт звездолёта персонажей, Серовокс знает, где они приземлились. Пока остальная часть армады рассредотачивается вокруг Врат Двенадцати солнц, чтобы разобраться с защитными системами, адмирал отправляет на контрольный спутник «Саркофаг» (*«Основная книга правил»*, стр. 315) с десантным отрядом нежити, которому приказано найти персонажей, убить их и доставить трупы на борт «Империи костей».

Даже если персонажи обнаружили и уничтожили следящее устройство, благодаря сканированию Флот мертвецов обнаружит звездолёт на контрольном спутнике. В этом случае десант также получает приказ определить местонахождение владельцев судна, уничтожить их и доставить их трупы на флагман.

Скорее всего, персонажи оставили свой звездолёт на посадочной площадке в полумиле от центра управления (см. *«Серия приключений, выпуск №5»*, стр. 10). «Саркофаг» при помощи лазеров расчистил для себя в джунглях отдельную посадочную площадку в нескольких сотнях футов и произвёл высадку десанта.

Это событие может произойти там, где вы посчитаете нужным. Если персонажи будут долгое время сканировать небеса из центра управления, десант в конце концов обнаружит его и пойдёт на штурм. Персонажи могут заметить приземляющийся корабль во время перехода через джунгли и решить устроить засаду войскам Флота мертвецов. Десант может попытаться устроить собственную засаду, заняв позиции по краям участка с посадочной площадкой. Измените детали согласно нуждам повествования и характерам игроков.

Существа: восемь прибывших на «Саркофаге» трупней не станут исследовать всю поверхность спутника, им важно лишь выполнить приказ: уничтожить всех живых существ, которые попадутся им на пути.

ТРУПНИ-ДЕСАНТНИКИ (8) КО 7

Опыт 3 200 за каждого

Трупень, солдат (см. стр. 60).

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +9; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 126 у каждого

ЭКБ: 19; **ККБ:** 22.

Стойкость +9; **Реакция** +7; **Воля** +8.

СУ: 5/магия; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: низкочастотная импульсная перчатка +14 (2d6 + 9 *Д & З*; крит.: нокдаун).

Дистанционная: двуствольный кислотный дротикомёт +17 (2d8 + 9 *К & Ко*; крит.: окисление 2d4) или световая граната II +14 (взрыв [слепота на 1d4 раунда, 10 футов, СЛ 15]).

Атакующие способности: боевой стиль (меткий стрелок), сконцентрированный огонь, снайперская точность.

ТАКТИКА

Во время боя: десантники — опытные бойцы, которые по возможности используют укрытия и стараются как можно раньше применить световые гранаты, чтобы ослепить врагов. Они сосредотачивают

атаки на противнике, который кажется самым уязвимым или наиболее опасным.

Боевой дух: десантники всецело преданы делу Флота мертвецов и сражаются, пока не будут уничтожены.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +5; **Вын:** —; **Инт:** +0; **Мдр:** +4; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +19, Запугивание +14, Пилотирование +14.

Прочие способности: неживой.

Языки: всеобщий, эоксийский.

Снаряжение: элитный бронекостюм «Вызов», двуствольный кислотный дротикомёт с 48 дротиками, низкочастотная импульсная перчатка с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), 2 световые гранаты II.

Развитие: Серовокс устраивает с десантом сеанс связи каждые несколько часов и высылает подкрепление, если отряд не выходит на связь. Как только персонажи одолеют трупней, у них будет лишь немного времени, прежде чем на контрольный спутник прибудут новые «Саркофаги» с десантниками.

Если персонажи не заметили приземление «Саркофага», они обнаружат звездолёт десантников, при условии что будут целенаправленно прочёсывать ближайшие джунгли в течение 30 минут или вдвое быстрее, если один из персонажей успешно пройдёт проверку Внимания со СЛ 32. На борту «Саркофага» находится один кибернетический зомби (*«Инопланетный архив»*, стр. 64), подключённый к органам управления. Благодаря механизму, известному как командный затвор, зомби не способен действовать, пока не получит с «Империи костей» приказы с правильным командным кодом: другие члены экипажа должны связаться с командиром, чтобы получить разрешение на взлёт. Зомби не защищается (и персонажи не получают опыт за победу над ним, если решат его уничтожить).

После победы над десантом и кибернетическим зомби персонажи могут решить захватить «Саркофаг». Компьютерная система корабля находится под защитой, но её можно взломать серией проверок. Чтобы разблокировать каждую роль экипажа, персонаж должен успешно пройти проверку Компьютеров со СЛ 29; если после этого корабль окажется обесточен, роли вновь станут недоступны и персонажам нужно будет успешно пройти дополнительные проверки, чтобы снова разблокировать каждую из них. При помощи проверки Компьютеров со СЛ 49 персонаж может получить права администратора для доступа к компьютерам «Саркофага», после чего герои смогут использовать все роли экипажа без ограничений. Если кибернетический зомби уцелел, успешное сотворение *власти над нежитью* или аналогичного заклинания может заставить его передать управление персонажам игроков — результат будет тот же, что и в случае с получением прав администратора.

В космосе на борту «Саркофага» персонажи должны использовать систему жизнеобеспечения своей брони, поскольку, в отличие от звездолётов, построенных для живых существ, корабли Флота мертвецов негерметичны.

СОБЫТИЕ 2: НА ВОЛОСОК ОТ ГИБЕЛИ (КО 13)

Как только персонажи покинут контрольный спутник на звездолёте, столкновение армады Флота мертвецов с автоматическими защитными системами становится очевидным. Зачитайте или своими словами перескажите следующее:

В небе то и дело видны вспышки энергетических лучей, выпускаемых контрольными спутниками системы, и сгустки раскалённого пламени, оторванные от солнц гравитационными импульсами. Древнее оружие крайне неточно и ведёт огонь наугад — порой заряды угасают, не достигнув цели, или взрываются на пустом месте, но, несмотря на это, армада Флота мертвецов понесла большие потери. Крупнейший из кораблей флота просто огромен и размерами превосходит многие космические станции. Он окружён взрывами и обломками как своего собственного

ТРУПЕНЬ-ДЕСАНТНИК

корпуса, так и уничтоженных кораблей эскорта. Облако обломков окутывает флагман, не давая получить его чёткое изображение и определить точную форму, однако залпы мощных орудий огромного корабля ясно показывают, что это самое эффективное звено армады.

Чтобы справиться с древними кишалийскими орудиями, рассредоточенными вокруг Врат Двенадцати солнц, Серовокс направил корабли ко всем частям этого мегасооружения. Огромное количество мелких звездолётов и дрейфующего мусора ограничивает дальность сенсоров «Империи костей», и персонажи могут попытаться аккуратно просканировать флагман, не привлекая внимание к себе, совершив успешную проверку Компьютеров с использованием собственных сенсоров. Результат этой проверки определяет, какую часть приведённой далее информации об «Империи костей» узнают персонажи. Только один персонаж может совершить единственную проверку до начала космического боя (см. ниже), после чего героям придётся иметь дело с радиоэлектронной защитой ультрадредноута, следуя обычным правилам для сканирования (действие офицера по науке).

Результат	Информация
20+	Это огромное судно — «Империя костей», своими размерами превышающая даже колоссальные звездолёты. На нём установлено множество сверхтяжёлых орудий, а атмосферы внутри, как и на большинстве судов Флота мертвецов, нет.
25+	Вокруг «Империи костей» кипит битва, вспышки взрывов частично слепят её сенсоры, а орудия направлены на древние кишалийские охранные системы. К звездолёту вполне можно незаметно подобраться и проникнуть на борт, не привлекая внимания. Звездолёт среднего или меньшего размера, приземлившийся на обшивку «Империи костей», вполне может довольно долго оставаться незамеченным.
30+	По всей длине «Империи костей» расположено несколько ангаров, и из одного из них как раз выпускают небольшую эскадрилью истребителей, поэтому его ворота прикрыты лишь слабым силовым полем, предназначенным для защиты от мелкого космического мусора, и в ангаре можно посадить звездолёт небольшого или меньшего размера. Кроме этого, в ангар можно проникнуть и снаружи, пройдя по обшивке корабля.

Космический бой: после взлёта с контрольного спутника персонажи оказываются на расстоянии 30 гексов от «Империи костей» (вы можете использовать игровое поле «*Открытый космос*», чтобы отслеживать эту дистанцию). В данный момент рядом с «Империей костей» находятся лишь четыре «Стража склепа», более-менее с равными интервалами распределённые в космосе между звездолётом героев и «Империей костей», причём один из них находится точно между персонажами и ультрадредноутом. Обратите внимание, что персонажам не требуется уничтожать всех «Стражей склепа» — им достаточно пролететь мимо них в целости, чтобы либо приземлиться на внешнюю обшивку «Империи костей» (и затем совершить космическую прогулку до ближайшего открытого ангара), либо посадить звездолёт непосредственно в ангар.

Если персонажи летят на своём звездолёте, это однозначно приведёт к битве. «Империя костей» не участвует в сражении и не перемещается с исходного гекса (хотя при необходимости её блок параметров можно найти на форзаце), так как Серовокса абсолютно не волнует угроза со стороны персонажей, а ультрадредноут занят уничтожением древних защитных систем кишали. Четыре «Стража склепа» же, напротив, изо всех сил стараются уничтожить героев.

Если персонажи реквизировали «Саркофаг» и летят на нём, то в идеале они должны полагаться на скрытность, а не на огневую мощь, поскольку ранг этого судна куда ниже, чем у их собственного звездолёта. Велика вероятность, что четыре «Стража склепа» смогут без труда разрушить «Саркофаг», если атакуют его сообща. Без надлежащих кодов и отзывов для коммуникации с другими кораблями Флота мертвецов персонажам придётся полагаться на новые действия экипажа, описанные ниже (и применимые только в данном конкретном случае), чтобы убедить корабли, отделяющие их от «Империи костей», не сражаться, а дать им пролететь. Скорость «Саркофага» позволяет ему преодолеть 30 гексов за 4 хода. Пока персонажи летят к флагману, четыре «Стража склепа» патрулируют космос на своей обычной скорости. В конце каждого этапа командования персонажи должны провести контрольный сеанс связи с новым «Стражем склепа». Капитан может совершить действие «помехи связи», чтобы его ответ не вызвал подозрений (пилот также может предпринять аналогичное действие, но сложность его будет существенно выше), а другие члены экипажа могут совершить особые действия, чтобы помочь.

Независимо от того, какой корабль герои решили использовать и вступили ли они в космический бой или нет, если звездолёт персонажей игроков оказывается на соседнем с «Империей костей» гексе и в конце этапа командования в пределах 3 гексов нет других кораблей, армада приходит к заключению, что звездолёт персонажей был уничтожен, поскольку сама идея о проникновении на «Империю костей» кажется нежити настолько неординарной и дерзкой, что она не может даже допустить, что это возможно. Персонажи, в свою очередь, могут либо приземлиться на внешнюю обшивку корабля, либо посадить звездолёт в ангар, как описано в начале части 2.

Действие капитана: Помехи связи

Вы можете передавать намеренно искажённые сигналы, которые кажутся полноценными позывными Флота мертвецов. Успешно пройдя проверку Блефа со СЛ 25, вы убедительно отвечаете «Стражу склепа», который только что отправил вам запрос. Если эта проверка провалена, «Страж склепа» приближается, оказываясь в пределах 10 гексов от вашего корабля, и пытается просканировать его на следующем этапе командования; если ему это удастся, ваш офицер по науке должен успешно скрыть признаки жизни на борту вашего корабля во время этого этапа командования (см. ниже), в противном случае «Страж склепа» атакует. При

провале этой проверки Блефа на 5 и более «Страж склепа» сразу же атакует.

Действие бортинженера: Ложный сбой

Вы можете имитировать сбой в одной из ваших систем, например в системе связи или сенсорах, чтобы ближайшие корабли Флота мертвецов не настаивали на прямой коммуникации. Если вы успешно пройдёте проверку Инженерного дела со СЛ 20, капитан получит бонус +2 (ситуативный) к проверке Блефа, предпринятой для действия «помехи связи» до следующей фазы ремонта.

Действие бортстрелка: Прикрывающий огонь

Вы можете использовать орудия «Саркофага», чтобы обеспечить прикрывающий огонь для других кораблей Флота мертвецов, притворяясь, что прикрываете их от защитных установок Врат Двенадцати солнц. При успехе проверки стрельбы против КБ 25 ваш капитан может совершить проверку Блефа для своего следующего действия «помехи связи» дважды и взять лучший результат. Если же вас атакует «Страж склепа», при помощи успешной проверки вы можете убедить этот корабль прекратить атаку и отправить вам новый запрос. В этом случае капитан должен успешно выполнить действие «помехи связи» со штрафом –5 к проверке Блефа до следующего этапа стрельбы, в противном случае «Страж склепа» возобновит атаку. Убедить «Стража склепа» прекратить боевые действия подобным образом можно только единожды. Успехи действий нескольких бортстрелков не суммируются, однако один бортстрелок может дать капитану возможность перебросить кость, а другой может обманом заставить «Стража склепа» прекратить атаку.

Действия пилота: Обычный полёт

Вы подражаете схеме полёта кораблей армады и стараетесь не привлекать особого внимания, при этом ничем не выдавая, что вы его избегаете. Успешно пройдя проверку Пилотирования со СЛ 24, вы дадите бонус +4 (ситуативный) к проверке Блефа для действия «помехи связи», совершённой до начала следующего этапа командования. Как вариант, вы можете совершить проверку Пилотирования со СЛ 30 вместо действия капитана «помехи связи» с теми же возможными результатами.

Действие офицера по науке: Сокрытие признаков жизни

Совершив проверку Компьютеров со СЛ 24, вы можете попытаться скрыть признаки жизни всех живых существ на борту вашего корабля. В случае успеха сканирование со стороны кораблей Флота мертвецов не обнаружит признаков жизни на корабле, команда которого должна либо полностью состоять из нежити, либо заявить о наличии и количестве живых пленников на борту. Если корабль Флота мертвецов успешно сканирует ваш корабль и обнаруживает признаки жизни, он немедленно атакует.

«СТРАЖИ СКЛЕПА» (4) **РАНГ 7**

«Серия приключений, выпуск №3», стр. 53.

ПЗ: 170 у каждого.

КОСМИЧЕСКИЙ БОЙ ПРОТИВ ФЛАГМАНА

Игроки могут захотеть напрямую сразиться с «Империей костей» или попытаться захватить другой корабль (к примеру, «Предвестник», хотя в данный момент поблизости нет ни одного) и использовать его для прямой атаки на ультрадредноут. Любой из таких планов, скорее всего, обречён на провал из-за колоссальной огневой мощи «Империи костей», которую флагман немедленно обратит против персонажей, атакуй они его напрямую. Попытки справиться с угрозой Флота мертвецов иными способами, не предусматривающими высадку на «Империю костей» и её захват, выходят за пределы описанного в этом приключении.

Развитие: если персонажи без проблем доберутся до «Империи костей», воспользовавшись неразберихой битвы, чтобы проскользнуть мимо, или уничтожат «Стражей склепа», они могут войти в зону **A1** (см. карту на стр. 10), не встретив никакого сопротивления. Если ПЗ корабля героев опустились до 0, Флот мертвецов посчитает, что они убиты, и отправит «Плакальщика» (см. стр. 50), чтобы забрать их трупы и доставить на борт «Империи костей» для обращения в покорную нежить. В этом случае у персонажей будет шанс устроить экипажу «Плакальщика» (восемь десантников-трупней; см. стр. 4) засаду, угнать их корабль, посадить его в зоне **A1** без каких-либо дальнейших проблем и продолжить выполнение боевой задачи.

Сюжетная награда: если персонажам удалось добраться до «Империи костей», прорвавшись к ней с боем либо увиливая и обманывая «Стражей склепа», они получают 25 600 опыта.

ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ

Как бы персонажи ни добрались до ангара — приземлились ли они в него напрямую или, что более вероятно, прикрепились к его обшивке и, включив системы жизнеобеспечения брони, добрались до ангара пешком, они окажутся в секторе «Империи костей», называемом «ангарной территорией». Это часть основных палуб взлёта и посадки (см. схему на форзаце), одна из областей звездолёта, которая прежде всего предназначена для запуска, посадки, ремонта и хранения кораблей поменьше.

Если персонажи собираются захватить управление «Империей костей», они должны найти информацию об устройстве корабля и о том, как добраться до мостика. Из соображений безопасности получить такие сведения в этой

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»
ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ
ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ
ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ
ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ
ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ
СУПЕРЛИНКОРЫ
ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

зоне можно лишь на посту охраны (зона **A8**). Карты ангарной территории, доступ к которым персонажи могут получить с большинства компьютеров этой зоны, не описывают каждое помещение — некоторые (зоны **A5**, **A6**, **A7** и **A8**) просто помечены как «защищённые области» с примечанием о том, что доступ к ним требует разрешения от офицера по безопасности секции, командора Малакар. См. стр. 18 для дополнительной информации о начальнице службы безопасности.

Исследовав эти защищённые области (**A5**, **A6**, **A7** и **A8**), персонажи смогут отыскать пост охраны, но компьютеры там оснащены средствами защиты, которые, вероятно, слишком сильны, чтобы герои смогли взломать их без использования каких-либо преимуществ. Каждое из защищённых помещений содержит ключ для чрезвычайных ситуаций (см. врезку на стр. 15), который помогает при попытках получения доступа к компьютеру поста охраны. Раздобыв достаточное количество ключей и тело офицера, ответственного за охрану ангарной территории, персонажи смогут получить доступ к карте внутреннего устройства звездолёта и проложить путь от своего местоположения к командному отсеку.

Кроме того, персонажи вполне могут воспользоваться личными тщеславными планами Малакар, которые никак не связаны ни с попытками Флота мертвецов заполучить «Гаситель звёзд», ни с действиями персонажей. Малакар ненавидит капитана «Империи костей», веска-морга (см. стр. 32) по имени Гурд Нашал. Нашал сражался за Вескариум во время его столкновения с мирами Соглашения и во время последовавшей за этим Тихой войны был ответственным за уничтожение тысяч нежити, защищавшей Эокс. Хотя обращение Нашала в морга и превратило его в преданного члена Флота мертвецов, Малакар всё ещё считает его врагом Эокса и завидует его быстрому продвижению по карьерной лестнице. Она планирует свергнуть капитана Нашала и предложить свою кандидатуру адмиралу Серовоксу в качестве более надёжной альтернативы. Из-за своих замыслов Малакар не докладывает о персонажах, когда обнаруживает их присутствие, а многочисленные дыры, оставленные ей в системах безопасности корабля, могут оказаться полезны для персонажей (см. описание проекта «Надгробие» на стр. 19).

ОСОБЕННОСТИ «ИМПЕРИИ КОСТЕЙ»

Если не указано иное, все помещения внутри «Империи костей» обладают следующими особенностями.

Атмосфера и гравитация: весь корабль лишён атмосферы. Его экипаж состоит из нежити и дышать ему не требуется, поэтому наполнение судна кислородом — пустая трата времени и ресурсов. Используемые командой коммуникаторы передают сигналы, напрямую заставляя их плоть или кости вибрировать, а система жизнеобеспечения брони защищает их от повреждений, вызываемых холодом или недостатком давления. Тем не менее на «Империи костей» действует обычная гравитация, которую поддерживают техномагические приборы, расположенные на инженерных палубах судна. Но гравипоезда, маршруты которых проходят во всему ультрадредноуту, иногда игнорируют эту гравитацию благодаря излучаемым рельсами полям.

Освещение: вдоль потолка и пола большинства коридоров и отсеков корабля тянется приглушённая красная подсветка, дающая тусклый свет во всех зонах.

Системы безопасности: почти по всей «Империи костей» в каждом углу каждой комнаты и коридора установлены скрытые камеры видеонаблюдения (требуется проверка Внимания со СЛ 35, чтобы заметить, и проверка Инженерного дела со СЛ 25, чтобы отключить). В описании каждой области указано, кто контролирует эти камеры, их реакция на чужаков, а также информация о любых других охранных мерах.

СОБЫТИЕ 3: ПАТРУЛЬ ОХРАНЫ (КО 11)

Помимо нежити, на «Империи костей» есть несколько патрулей, состоящих из охранных роботов класса «Страж», которыми можно управлять с местных постов охраны или из пункта киберконтроля (зона **B2**) в командном отсеке корабля. Когда персонажи впервые прибывают на флагман, в ангарной территории находится один патруль из четырёх роботов класса «Страж». Герои могут столкнуться с патрулём каждый раз, когда слишком долго остаются на месте, наделав много шума (например, после битвы); с помощью патрулей роботов вы также можете заставить персонажей действовать, если игра идёт слишком вяло. Если первый патруль уничтожен, новый прибывает в течение часа; сначала он проверяет место последнего отчёта предыдущего патруля, а затем (если не получит других приказов) методично прочёсывает оставшуюся ангарную территорию в поисках чужаков.

Существа: роботы класса «Страж» основаны на моделях охранных роботов, применяемых по всем мирам Соглашения, но с жуткими модификациями Флота мертвецов. Голова каждого робота выглядит как металлический череп гуманоида, а его пластиковый корпус стилизован под скелет.

ОХРАННЫЕ РОБОТЫ КЛАССА «СТРАЖ» (4) КО 7

Опыт 3 200 за каждого

Нейтральная средняя конструкция (технологический).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 105 у каждого

ЭКБ: 19; **ККБ:** 21.

Стойкость +7; **Реакция** +7; **Воля** +4.

Защитные способности: встроенное оружие; **Невосприимчивость:** невосприимчивости конструкций.

Слабые стороны: уязвимость к критическим ударам, уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +15 (2d6 + 11 Д; крит.: нокдаун).

Дистанционная: встроенная дуговая винтовка «Искра» +18 (1d12 + 7 Э; крит.: дуга 1d6).

ТАКТИКА

Во время боя: охранные роботы следуют заложенной в них программе и стараются избегать ближнего боя, вместо этого занимая укрытия и стараясь поразить своими атаками как можно больше противников. В случае если роботы всё же вынуждены вступить в рукопашную схватку, один из них старается отвлечь на себя всё внимание противника и уходит в защиту, стремясь продержаться как можно

дольше, чтобы остальные роботы ликвидировали одного или нескольких противников, атакующих с расстояния.

Боевой дух: роботы сражаются, пока не будут уничтожены.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +5; **Вын:** —; **Инт:** +2; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +14, Атлетика +14.

Языки: эоксийский.

Прочие способности: неживой.

Снаряжение: дуговая винтовка «Искра» с 2 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом), персональный коммуникатор.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Встроенное оружие (Экс): оружие охранного робота встроено в корпус, он невосприимчив к разоружению.

Перегрузка оружия (Экс): один раз в день в качестве быстрого действия охранный робот может повысить напряжение, подаваемое на встроенную дуговую винтовку. Следующая дистанционная атака из этой винтовки получает бонус +2 (ситуативный) к проверке атаки и бонус к урону, равный КО робота (7 для большинства подобных роботов). При критическом ударе критический эффект дуга дополнительно наносит 1d6 урона электричеством.

A. Ангарная территория

Когда персонажи прибывают, большая часть ангарной территории пустует, потому что все истребители, обычно размещённые в ангаре, были направлены в дальний патруль для защиты армады Флота мертвецов. Старший офицер этой зоны — офицер по безопасности секции, командор Малакар, но она почти не занимается рутинными делами, которые в основном поручены кибернетическим зомби. Зомби получают приказы напрямую из пункта киберконтроля (зона **B2**) в командном отсеке корабля.

Попытки просканировать «Империю костей» при помощи сенсоров звездолёта в ангаре или перехватить внутреннюю связь с помощью коммуникатора или аналогичного прибора закончатся неудачей, хотя в каждом из этих случаев будут обнаружены слабые сигналы от аварийного маяка, размещённого где-то на ультрадредноуте, — сигнал недостаточно силён для источника вне «Империи костей». Успешно совершив проверку Компьютеров со СЛ 18, персонаж может использовать коммуникатор, чтобы определить, что аварийный маяк находится в зоне **A6**.

Карта ангарной территории изображена на стр. 10. Если не указано иное, все зоны в пределах ангарной территории обладают следующими особенностями.

Потолки, двери и стены: высота потолков составляет 20 футов, а двери сделаны из толстой стали (125 ПЗ, твёрдость 30, СЛ ломания 35). Стены — обычные переборки звездолёта (1 440 ПЗ за секцию 10×10 футов, твёрдость 30, СЛ ломания 45).

Системы безопасности: Малакар следит за камерами наблюдения ангарной территории из зоны **A8**; она использует свой навык Компьютеров для совершения встречных проверок против Скрытности персонажей, которые пытаются остаться незамеченными в зоне видимости камеры. Обнаружив персонажей, она не поднимает тревоги и наблюдает, полагая, что в случае необходимости сможет расправиться с ними. Кроме этого, зону патрулируют охранные роботы (см. **событие 3**).

A1. Ангары (КО 11)

Это огромное помещение освещено лишь тусклыми красными лампами. Тяжёлая стрела крана свисает вниз с направляющих на потолке, а вдоль передней и задней стен тянутся пустые отсеки для небольших истребителей. По правому борту почти невидимое силовое поле закрывает зияющий выход в открытый космос, а две больших двери ведут в сторону левого борта. Кроме этого, по левому борту расположено большое окно, ведущее в закрытую комнату. В полу двенадцать диафрагмальных люков, каждый из них пятнадцати футов в диаметре. Большинство люков закрыты, кроме одного ближе к переднему краю ангара.

Это один из ангаров «Империи костей», хотя все истребители модели «Костяной осколок», которые обычно располагаются здесь на настенных креплениях, сейчас ведут бой против оборонительных систем Врат Двенадцати солнц. Под диафрагмальными люками ангара размещены 12 штурмовиков класса «Погребальный плач». Эти летательные аппараты могут стартовать из ангара или возвращаться в него, когда «Империя костей» проходит в верхних слоях атмосферы планеты. Обычно они применяются для поддержки наземных войск с других кораблей Флота мертвецов при атаках на планеты.

Кран используется для снятия звездолётов с настенных креплений при подготовке к запуску и возвращения их обратно после миссий. Он управляется из зоны **A2** и может использоваться как крупное импровизированное оружие (см. стр. 11).

Помещение, помеченное как **A1a**, предназначено для дежурных экипажей, и вдоль него стоит ряд узких кресел. Каждое кресло занимает всего два фута в ширину, и они очень тесно прижаты друг к другу, поскольку нежить не устаёт и не ёрзает во время ожидания. Кибернетические зомби-пилоты и трупни-десантники, как правило, сидят здесь, прежде чем их направят на летательные аппараты и истребители. С потолка над каждым креслом свисают кабели, и рядом с каждым из них располагается несколько небольших лампочек и компьютерный дисплей. Они подключаются к каждому солдату и передают на их коммуникаторы сообщения и сигналы перед вылетом. Они предназначены только для односторонней передачи данных. Дисплей над каждым сидением показывает состояние подключённой к нему нежити, и так как в данный момент помещение не используется (почти все пилоты, кроме десантников, недавно отправились на вылет), все дисплеи пусты.

Существо: когда персонажи впервые входят в ангар, на платформе внутри единственного открытого люка в полу стоит штурмовик класса «Погребальный плач», пилотируемый десантником-трупнем, которому поручили провести плановое обслуживание летательного аппарата. Десантник удивлён появлением персонажей и немедленно нападает. Он не может эффективно использовать манёвренность или скорость самолёта внутри ангара, но штурмовик тяжело вооружён и бронирован и прекрасно функционирует в вакууме ангара несмотря на то, что предназначен для атмосферных полётов.

«Империя костей»
Часть 1: Одной ногой в могиле
Часть 2: Массовые захоронения
Часть 3: Сквозь кости
Часть 4: Мёртвый груз
Продолжение кампании
Суперлинкоры
Звездолёты Флота мертвецов
Инопланетные архивы
Кодекс миров

A. АНГАРНАЯ ТЕРРИТОРИЯ
1 клетка = 5 футов
Нос
A1
A1a
A2
A3
A4
A5
A6
A7
A8

ТРУПЕНЬ-ДЕСАНТНИК КО 7

Опыт 3 200

ПЗ: 126 (см. стр. 4).

ТАКТИКА

Во время боя: десантник обстреливает из пушек истребителя персонажей, которые попытаются отступить. Если истребитель уничтожен, десантник достанет кислотный дротикомёт и продолжит бой, стараясь использовать обломки истребителя как укрытие.

Боевой дух: десантник сражается, пока не будет уничтожен.

ШТУРМОВИК КЛАССА «ПОГРЕБАЛЬНЫЙ ПЛАЧ» 1 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 62 000

Крупное воздушное ТС (5 футов в ширину, 10 футов в длину, 6 футов в высоту).

Скорость: 60 футов, макс. 1 100 футов, 130 миль/ч (парение).

ЭКБ: 24; **ККБ:** 26; **Укрытие:** полное.

ПЗ: 150 (75); **Твёрдость:** 10.

Атака (столкновение): 10d10 *Д* (СЛ 18).

Атака: тяжёлая реакционная пушка (3d10 *Ко*).

Модификаторы: +2 к Пилотированию, –2 к атакам (–4 на макс. скорости).

Оснащение: круиз-контроль, планетарный коммуникатор.

Развитие: поскольку командный состав «Империи костей» на данный момент слишком занят попытками уничтожить древние защитные системы Врат Двенадцати солнц, никто не реагирует оперативно на какие-либо предупреждения или сигналы тревоги, вызванные битвой персонажей со штурмовиком и его пилотом. Однако Малакар отлично осведомлена о присутствии персонажей и через 10–15 минут направляет патруль защитных роботов (см. **событие 3**), чтобы разобраться с происшествием в ангаре. Малакар заинтересована не столько в захвате или уничтожении персонажей, сколько в оценке их возможностей.

Сюжетная награда: если персонажи выживут после атак штурмовика (либо уничтожив его, либо убив пилота), они дополнительно получают 9 600 опыта.

A2. Зал управления полётами (КО 12)

Это длинное узкое помещение загромождено системами управления, мониторами и индикаторами, которые покрывают стены и даже потолок. Разноцветные огни вспыхивают и гаснут рядом с бесчисленными переключателями и клавиатурами. На стене по правому борту расположено единственное длинное окно, выходящее на ангар, а двери помещения ведут в сторону кормы и носа.

Это зал управления полётами, связанный с близлежащим ангаром. Здесь находятся восемь постов, которые, как правило, заняты кибернетическими зомби, напрямую подключёнными к командному центру, но в данный момент они не полностью укомплектованы (см. «Существа» ниже).

Совокупность систем управления в этом помещении функционирует как один компьютер 4 ранга с установленным модулем безопасности I. Эта система используется для отслеживания покинувших ангар истребителей и летательных аппаратов, передачи им информации с сенсоров «Империи костей» или приказов от командного состава, хранения записей о прохождении техобслуживания и так далее. Беглого взгляда на дисплеи достаточно, чтобы увидеть, что восемь «Костяных осколков», вылетевших из этого ангара, в данный момент участвуют в бою у Врат Двенадцати солнц.

Персонаж может получить доступ к системе управления, успешно совершив проверку Компьютеров со СЛ 30 для взлома системы, однако консоли предназначены для отслеживания истребителей, размещённых в этом ангаре, и не имеют доступа к местным системам безопасности или планам помещений «Империи костей». Однако, как только персонажи получают доступ к базовым функциям компьютера, они могут увидеть, что на него пришло сообщение об их вторжении в ангар, но общая тревога по этому поводу пока не объявлена. Персонажи также могут скачать на свои планшеты карту ангарной территории, но большая её часть (зоны **A5**, **A6**, **A7** и **A8**) представляет собой «защищённые зоны». Любые попытки узнать, что такое защищённые зоны, получить карту внутреннего устройства «Империи костей» или сведения о каких-либо членах экипажа, кроме пилотов-нежити, вылетевших на патрулирование, приведут к сообщению об ошибке, в котором говорится, что такая информация недоступна в этой системе, а подобные запросы должны быть переданы на пост охраны офицеру по безопасности.

Успешно совершив проверку Культуры со СЛ 15 или подходящей Профессии (к примеру, наёмник), персонаж может определить, что одно из «защищённых мест» этой секции, вероятнее всего, пост охраны, а другие, скорее всего, вмещают ценное и хрупкое оборудование или персонал, но для кибернетических зомби, следящих за истребителями, они не представляют особенной важности. Проверка также показывает, что неполное отображение карты «Империи костей» на второстепенных компьютерных системах — следствие принятых мер безопасности. Это довольно распространённая практика на военном флоте и среди осторожных наёмников. Так как рядовым членам экипажа ни к чему знать полную информацию о каждой секции корабля, она предоставляется лишь при необходимости. Любой старший офицер или офицер по безопасности на посту охраны, скорее всего, имеет доступ к более подробным судовым записям.

Именно из этой области управляют краном (зона **A1**) — через окно прекрасно видно ангар. Доступ к крану не защищён, а значит, любой может использовать его без предварительного взлома местных компьютеров. В качестве действия полного хода персонаж вполне может атаковать краном одиночную цель в ангаре. Кран бьёт цель, но контролируется удалённо, а значит, требует проверки дистанционной атаки. Персонажи, использующие кран как оружие, должны уметь обращаться либо с высокотехнологичным оружием ближнего боя, либо с силовой броней, в противном случае проверка атаки получает штраф –4. При успешной атаке кран наносит 8d6 дробящего урона, но черта Привычное оружие при этом не действует. Кроме этого, кран обладает критическим эффектом «нокдаун», а при совершении боевого манёвра захвата получает бонус +4 (ситуативный) к проверке атаки.

Существа: в помещении находятся два кибернетических зомби («*Инопланетный архив*», стр. 64), непосредственно подключённые к контрольным панелям. Они управляют краном и отвечают за связь, организуя старт и возвращение звездолётов и прочих летательных аппаратов, подчиняясь командам из пункта киберконтроля (зона **B2**). Так как в данный момент старшие офицеры «Империи костей» заняты, зомби не предпринимают самостоятельных действий (даже если их атаковать), если их не отсоединить от контрольных панелей. Отсоединение происходит автоматически, если зомби перемещён более чем на 5 футов, и с вероятностью 25%, если зомби получает урон от любой кинетической атаки. Отсоединившись, зомби атакует любых существ в помещении, кроме нежити.

Успешно совершив проверку Медицины или Физических наук со СЛ 28, персонаж определит, что кибернетические зомби получают команды через кабели, тянущиеся от консолей на контрольных панелях, и неспособны к каким-либо действиям, пока не получат корректно закодированную команду. Успешная проверка Компьютеров, Инженерного дела или Мистицизма со СЛ 28 покажет, что в процессе передачи таких команд задействованы как технологии, так и магия, и, так как в данный момент зомби не получают никаких команд, не существует возможности взломать или имитировать сигналы, не ознакомившись с примером функционирования системы (см. зона **A7**) или не потратив несколько дней на демонтаж панелей и анализ их внутреннего устройства.

Ловушка: в коробки дверей, ведущих в зал управления полётами, встроены сенсоры, определяющие присутствие энергии жизни. Через 1 раунд после того, как сенсоры обнаруживают живое существо, прошедшее через одну из дверей, излучатель испускает лучи смерти, поражая ими всех внутри зала. Разумеется, неживому экипажу «Империи костей» эта ловушка не может нанести какой-либо урон, даже если они случайно её активируют.

ЛУЧИ СМЕРТИ — КО 12

Опыт 19 200

Тип: гибридная; **Внимание:** СЛ 38; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 33 (отключить излучатель) или Мистицизм со СЛ 33 (вынуть фокусирующий энергию некромантии предмет).

Условие: местоположение; **Перезарядка:** 5 минут.

Эффект: луч смерти (9d8 урона негативной энергией (эффект с дескриптором «смерть»), действует только на живых существ); испытание Стойкости (СЛ 21) ½ урона; несколько целей (все цели в помещении).

Сюжетная награда: пара кибернетических зомби, даже отсоединённых от панелей управления, не представляет для героев серьёзной угрозы, поэтому в обычной ситуации персонажи не получают опыт за победу над ними.

A3. Гравийный бункер (КО 11)

Двойные двери, ведущие в эту комнату, заперты на электронный замок. Персонаж может отключить замок, успешно совершив проверку Инженерного дела со СЛ 30, или обойти блокировку, успешно совершив проверку Компьютеров со СЛ 35 и заставив систему поверить, что авторизованный пользователь дал ей команду открыться. Если персонажи трижды провалят эти проверки или провалят проверку на 5 и более, беззвучная сигнализация отправит тревожный сигнал на пост охраны (зона **A8**). Малакар примет тревожный сигнал, но начальству об этом не доложит.

В помещении очень пыльно. Пол полностью засыпан слоем гравия, достаточно толстым, чтобы образовывать небольшие горки и мелкие впадины. Шершавые стены покрыты небольшими вмятинами и частично обесцвечены в местах, на которые, по всей видимости, было что-то распылено, но выглядят вполне крепко. Слева от входа стоит металлический шкаф с большой ручкой.

«Империя костей» — флагман крупной армады Флота мертвецов, и иногда ей приходится добывать на планетоидах и необитаемых мирах полезные ископаемые для изготовления запчастей и боеприпасов для себя и других кораблей флотилии, что позволяет выполнять долгосрочные задания без необходимости регулярно возвращаться на базу для пополнения припасов. Экипажи оборудовали несколько гравийных бункеров на основных палубах взлёта и посадки именно для таких целей: здесь содержат сурнохов — крупных червеподобных существ, которых используют в качестве живых бурильных установок, загружая в специальные шаттлы и доставляя к месту назначения. Кроме того, пищеварительная система сурнохов превращает большинство видов камней в блестящие сплавы, которыми офицеры украшают свои каюты.

Для персонажей поверхность слоя дроблёного камня, считающаяся пересечённой местностью, будет выступать в качестве пола. Настоящий же металлический пол помещения находится внизу под 30-футовым слоем гравия.

Существа: в бункере содержатся двое сурнохов, которые получают недостаточно ухода и корма. В мозг каждого вживлён нейроимплант, помогающий членам экипажа усмирять существ при транспортировке и позволяющий в определённой степени контролировать существо, запустив программу на коммуникаторе, — эффект аналогичен заклинанию *приказ*. Данная функция используется прежде всего для того, чтобы загнать сурнохов в шаттлы для транспортировки на поверхность планетоида или обратно после завершения рудных работ. В данный момент на ангарной территории нет никого, обладающего этой программой. Несмотря на то, что сурнохам не нужно дышать, на них надеты ошейники, которые защищают их от недостатка давления в вакууме (см. «Сокровища» ниже). Существа нападают на персонажей сразу, как только те входят в помещение.

СУРНОХИ (2) — КО 9

Опыт 6 400 за каждого

ПЗ: 145 у каждого (*«Инопланетный архив»*, стр. 104).

ТАКТИКА

Во время боя: сурнохи обезумели от длительного заточения и постоянного голода и стремительно выползают из-под гравия, чтобы атаковать персонажей игроков сразу же, как кто-то из них войдёт в помещение. По возможности сурнохи преследуют противников и в коридоре, кусая любого врага в зоне досягаемости.

Боевой дух: сурнохи сражаются до смерти.

Сокровища: сурнохи слишком ценны, чтобы их убивать без крайней необходимости, поэтому в шкафу рядом с двойными дверями находятся *милосердный ядовитый совершенный полуавтоматический пистолет* (с 16 патронами для короткоствольного оружия), 3 дозы транквилизаторов 3 ранга, использующихся, чтобы усмирить агрессивного сурноха, и 3 дозы спрей-плоти, если существо ранено при несчастном случае. Атмосферный ошейник каждого сурноха обеспечивает защиту, аналогичную системе жизнеобеспечения брони, его заряда хватает на 15 дней. Успешно совершив проверку Инженерного дела со СЛ 32, персонаж может перенастроить атмосферный ошейник так, что он будет функционировать как серое силовое поле (улучшение брони) и считаться таковым при продаже.

A4. Загон слизей (КО 11)

Дверь, ведущая в эту комнату, заперта на электронный замок. Персонаж может отключить замок, успешно совершив проверку Инженерного дела со СЛ 30, или обойти блокировку, успешно совершив проверку Компьютеров со СЛ 35 и заставив систему поверить, что авторизованный пользователь дал ей команду открыться. Если персонажи трижды провалят эти проверки или провалят проверку на 5 и более, беззвучная сигнализация отправит тревожный сигнал на пост охраны (зона A8). Малакар примет тревожный сигнал, но начальству об этом не доложит.

Потолок, стены и пол в этом помещении покрыты тяжёлыми армированными плитами, на которых видны царапины и выбоины. Многие пластины выглядят более новыми и, судя по всему, закреплены прямо поверх старого повреждённого покрытия. В углах и на полу вдоль стен свалены кучи разбитого и искорёженного металлолома. Вдоль помещения под потолком проходит несколько труб с многочисленными клапанами по всей длине.

Это помещение — часть ремонтной слизь-системы «Империи костей» (*«Инопланетный архив»*, стр. 101), автоматизированного ремонтного устройства, использующего материал слизей-мародёров для починки повреждённых в бою отсеков корабля. Трубы и клапаны применяются, чтобы засасывать частицы слизей-мародёров в резервуар, где хранится материал для слизь-системы, а также для того, чтобы сбрасывать в помещение ненужный хлам на корм слизям-мародёрам.

Существа: в помещении содержат две слизи-мародёра. За годы своей жизни они собрали достаточно сломанных запчастей, чтобы изготовить из них действующее оружие. В обычных условиях дверь держат запертой и слизи выступают лишь как источник материала для ремонтной слизь-системы ультрадредноута. Как только дверь открыта, существа немедленно нападают — не от злости, а из-за инстинктивного желания поглотить и изменить любые технологические устройства, которые носят персонажи.

СЛИЗИ-МАРОДЁРЫ (2) КО 9

Опыт 6 400 за каждую

ПЗ: 145 у каждой (*«Инопланетный архив»*, стр. 100).

ЗАЩИТА

Устойчивость: холод 10.

АТАКА

Дистанционная: низкочастотный визгун +21 (2d10 + 9 *З*; крит.: оглушение [СЛ 18]) или
зеро-винтовка класса «Град» +21 (2d8 + 9 *Х*; крит.: ошеломление [СЛ 16]) или
укороченный дробовик +21 (1d12 + 9 *Ко*).

ТАКТИКА

Во время боя: слизь-мародёр по возможности старается поразить как можно больше противников конусными залпами из визгуна или дробовика, в ином же случае она стреляет из зеро-винтовки по ближайшему противнику, находящемуся вне укрытия. Слизи не считают друг друга противниками, но при совершении атаки по области не будут сдерживаться, если в ней, кроме другой слизи, находятся несколько противников.

Боевой дух: слизи-мародёры сражаются до смерти.

Сокровища: на раковине каждой слизи закреплёны низкочастотный визгун, зеро-винтовка класса «Град» и укороченный дробовик. Чтобы снять каждое оружие, требуется совершить успешную проверку Инженерного дела со СЛ 25, после чего его можно использовать как обычно.

A5. Удушающая камера (КО 10)

Дверь, ведущая в эту комнату, заперта на электронный замок. Персонаж может отключить замок, успешно совершив проверку Инженерного дела со СЛ 30, или обойти блокировку, успешно совершив проверку Компьютеров со СЛ 35 и заставив систему поверить, что авторизованный пользователь дал ей команду открыться. Если персонажи трижды провалят эти проверки или провалят проверку на 5 и более, беззвучная сигнализация отправит тревожный сигнал на пост охраны (зона A8). Малакар примет тревожный сигнал, но начальству об этом не доложит.

В центре помещения стоит металлический подиум с многочисленными системами управления. Отсек заполнен мягкими вертикальными кроватями, оснащёнными множеством ремней и ограничителей. Обивка большинства кроватей запятнана и местами порвана. На потолке над каждой из кроватей расположен мощный прожектор, поэтому комната ярко освещена. Кроме этого, в потолке видны четыре больших вентиляционных отверстия.

В отличие от остальной части «Империи костей», это помещение специально создано для поддержания атмосферы при условии закрытой двери. С подиума в центре помещения можно управлять вентиляцией и газовыми баллонами в потолке, чтобы создавать, поддерживать и полностью удалять почти любую атмосферу. Подиум также позволяет корректировать состав и плотность уже созданной атмосферы. В качестве основного действия персонаж, находящийся возле подиума, может начать процесс создания практически любой атмосферы (обычной, плотной, разрежённой и даже токсичной; *«Основная книга правил»*, стр. 395), создать в помещении вакуум или изменить в нём гравитацию (на любую, от невесомости до повышенной гравитации; *«Основная*

книга правил», стр. 400). При нагнетании в комнату атмосферы дверь автоматически закрывается и запирается. Создание, устранение или значительное изменение атмосферных условий занимает 1d4 минуты.

Ключ для чрезвычайных ситуаций (см. врезку на стр. 15) хранится в ячейке контрольного подиума.

Если в помещении поддерживается обычная или плотная атмосфера, а дверь выломана или её замок взломан (см. выше), находящийся внутри помещения воздух вырывается в коридор. Персонажи в коридоре, находящиеся в пределах 10 футов от двери, должны пройти испытание Реакции со СЛ 20, при провале они распластываются из-за мощного потока воздуха.

Помещение в основном применяется как комната для допросов живых пленников, но может использоваться и как часть ритуала удушения живых заключённых для превращения их в обычных нигилей.

Существо: лейтенант Крет, могущественный нигиль, некогда бывший дроу, работает специалистом по извлечению информации в этом помещении. Он виртуозно обращается с системами комнаты, используя их для медленного выкачивания воздуха из помещения, и таким образом пытает пленников и пополняет ряды экипажа новыми нигилями.

КРЕТ КО 10

Опыт 9 600

Мужчина, дроу, нигиль (*«Инопланетный архив»*, стр. 34, 66).

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +19.

Аура: гравитационный колодец (5 футов, СЛ 19).

ЗАЩИТА ПЗ: 165

ЭКБ: 23; **ККБ:** 24.

Стойкость +12; **Реакция** +12; **Воля** +11.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: молот «Комета» +22 (4d6 + 18 Д).

Дистанционная: элитный полуавтоматический пистолет +19 (3d6 + 13 Ко).

Атакующие способности: декомпрессионный взгляд (15 футов, СЛ 19, 2d8 + 8 Д).

ТАКТИКА

Перед боем: если персонажи во время проникновения в комнату активировали сигнализацию, Крет подготавливает действие, чтобы активировать пульт управления и заполнить помещение токсичной атмосферой (эффект аналогичен яду пыль унгола; *«Основная книга правил»*, стр. 419), как только в него войдёт хотя бы один из персонажей игроков.

Во время боя: Крет старается занимать позицию таким образом, чтобы в радиусе 15 футов от него (в области действия декомпрессионного взгляда) было как можно больше противников. Пистолет он использует лишь в случае необходимости и старается стрелять из укрытия (особенно если при этом противники будут вынуждены приблизиться к нему для атаки и попадут в область действия декомпрессионного взгляда).

Боевой дух: когда у Крета остаётся 55 или меньше ПЗ, он старается сбежать в зону **А8**, чтобы предупредить командора Малакар о нарушителях и совместно с ней их устранить. Если отступление невозможно, Крет сражается, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +8; **Лвк:** +5; **Вын:** –; **Инт:** +3; **Мдр:** +0; **Хар:** +1.

Навыки: Атлетика +24 (+32 при лазании), Запугивание +19, Компьютеры +19.

Прочие способности: неживой.

Языки: всеобщий, зоксийский.

Снаряжение: броня «Флибустьер» III, молот «Комета» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), элитный полуавтоматический пистолет с 16 патронами для короткоствольного оружия, персональный коммуникатор.

Развитие: совершив успешную проверку Инженерного дела со СЛ 25 при изучении подиума, персонаж обнаружит, что его можно использовать как зарядную станцию систем жизнеобеспечения брони (*«Основная книга правил»*, стр. 196).

А6. Гауптвахта (КО 12)

Двойные двери, ведущие в эту комнату, заперты на электронный замок. Персонаж может отключить замок, успешно совершив проверку Инженерного дела со СЛ 30, или обойти блокировку, успешно совершив проверку Компьютеров со СЛ 35 и заставив систему поверить, что авторизованный пользователь дал ей команду открыться. Если персонажи трижды провалят эти проверки или провалят проверку на 5 и более, беззвучная сигнализация отправит тревожный сигнал на пост охраны (зона **А8**). Малакар примет тревожный сигнал, но начальству об этом не доложит.

Помещение освещено ярче, чем большая часть корабля: со всего потолка льётся холодный белый свет. Вдоль стены со стороны кормы в ряд расположены четыре зарешеченные камеры, в каждую из которых ведёт решётчатая дверь с кодовым замком. На стене со стороны носа, за небольшим металлическим столом

со встроенными в него компьютерным терминалом и металлическим креслом, висит металлический шкаф.

Это гауптвахта ангарной территории, одна из нескольких на борту «Империи костей». Гауптвахты используют довольно редко, так как дисциплинарные меры Флота мертвецов скорее тяготеют к казням, нежели тюремному заключению, однако иногда членов экипажа всё-таки изолируют, если их разногласия приводят к стычкам или если более серьёзное преступление требует расследования до вынесения приговора.

Четыре камеры кажутся всего лишь зарешеченными клетками, но между прутьями тянутся невидимые воздухонепроницаемые силовые поля, в результате чего каждая дверь обладает твёрдостью 35 и 60 ПЗ. Каждую камеру можно открыть со встроенного в стол компьютера (см. ниже) или совершив успешную проверку Инженерного дела со СЛ 32.

Шкаф за столом в данный момент не заперт. В нём хранился ключ для чрезвычайных ситуаций, но небольшое углубление, где он обычно находится, пустует — ключ выкрали сбежавшие из камер покинутые (см. «Существа» ниже). Если у персонажей уже есть другой такой ключ, они сразу поймут, что размер углубления точно под него подходит. В кабинете также находится самодельный аварийный маяк (служащий источником сигнала, который персонажи могли поймать, приземлившись на «Империю костей», см. стр. 9) и другое снаряжение (см. «Сокровища» ниже).

Защищённый компьютер 4 ранга в этой комнате используется исключительно для управления дверями камер и ведения списка заключённых (кто они, когда началось их заключение и когда они покинули камеру). Персонажи, взломавшие компьютер (проверка Компьютеров со СЛ 29), могут не только открывать и закрывать камеры, но и узнать, что в них содержались «четверо представителей дварфоподобной материальной нежити, имена неизвестны, принадлежность неизвестна», которых заключили здесь полгода назад. Записей о том, что этих заключённых освободили, нет, хотя камеры, кажется, пусты.

Существа: четверо покинутых устроили здесь засаду. Некогда эти дварфы были членами экипажа добывающего судна, исследовавшего астероиды в поисках полезных ископаемых в одной из систем ближнего космоса. Когда они обнаружили особенно крупные залежи адамантина на большом астероиде, их капитан похитил добытый металл и бросил шахтёров на верную смерть, не желая делиться прибылью от месторождения. Впоследствии «Империя костей» захватила и убила капитана добывающего судна и направилась изъять адамантин, но на месте обнаружила, что брошенные члены команды обратились в нежить.

Покинутые, впрочем, ещё не были готовы присоединиться к Флоту мертвецов, и поэтому их поместили на гауптвахту. Природный талант к инженерному делу позволил им воспользоваться хаосом битвы и сбежать из камер, но за пределы гауптвахты они ещё не выбрались. Вместо этого, следуя главным образом своим инстинктам, они собрали некое подобие аварийного маяка. Вскрыв шкаф, они украли ключ для чрезвычайных ситуаций и выломали несколько панелей пола, чтобы спрятаться. Они предполагают, что их маяк приманит больше жертв, у которых, возможно, будет доступ к звездолёту, что позволит нежити сбежать с «Империи костей». Покинутые нападают через 1 раунд после того, как персонажи войдут в комнату и обнаружат маяк. Они автоматически обнаруживают персонажей, если те не используют Скрытность, в противном же случае они получают бонус +5 к встречным проверкам Внимания, чтобы заметить героев. Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 31, может действовать во время предбоевого раунда.

Малакар известно об этой попытке к бегству, но она охотно позволяет персонажам расправиться с этой проблемой или покинутым — расправиться с персонажами. В любом случае она знает, что сможет ворваться в помещение с отрядом десантников, чтобы при необходимости уничтожить оставшихся.

КЛЮЧИ ДЛЯ ЧРЕЗВЫЧАЙНЫХ СИТУАЦИЙ

Ключ для чрезвычайных ситуаций — электронный накопитель, по размеру и форме напоминающий кость фаланги пальца гуманоида. С одного конца каждого ключа расположен микроштекер, который можно вставить в разъём любого компьютера на борту «Империи костей», аугментацию-инфоразъём или портативный компьютер, например планшет. По сути, такой ключ является компьютером 0 ранга, но его нельзя взломать, не подключив к чему-либо. При подключении ключ пытается провести процедуру аутентификации устройства и ищет программу-декодер, которая устанавливается только на терминалы охраны «Империи костей». В случае успешного соединения ключ передаёт программе закодированную информацию, помогая пользователю получить доступ к закрытым данным терминала. Такие данные нельзя копировать или изменять, и любая попытка сделать это активирует средство защиты, стирающее эту информацию, но ему можно воспрепятствовать, совершив успешную проверку Компьютеров со СЛ 32.

ПОКИНУТЫЕ (4) КО 8

Опыт 4 800 за каждого

ПЗ: 115 у каждого (*«Инопланетный архив»*, стр. 76).

ТАКТИКА

Во время боя: каждый из покинутых либо открывает огонь в распластанном состоянии (находясь в укрытии под полом), либо старается схватить находящуюся рядом цель. Каждый покинутый совершает попытку захвата лишь единожды и в случае провала атакует находящихся рядом противников ножом или стреляет из полуавтоматического пистолета в тех, кто находится дальше.

Боевой дух: покинутые сражаются, пока не будут уничтожены.

ПАРАМЕТРЫ

Языки: всеобщий, дварфийский.

Сокровища: снаряжение, которое было на покинутых, когда их подобрала «Империя костей», было конфисковано и сложено в шкаф за столом. Выбравшись из заточения, покинутые не тронули большую его часть, взяв только пистолеты и ножи, а также прихватили ключ для чрезвычайных ситуаций, когда устанавливали фальшивый аварийный маяк. В шкафу находится *сыворотка улучшения (диверсант)*, штурмовой крюк, 100 футов адамантинового троса, улучшенная аптечка и мешочек с девятью плазменными сапфирами (магическими драгоценными камнями стоимостью 1500 кредитов каждый, которые светятся с той же интенсивностью, что светильник, но не требуют источника питания). Десятый драгоценный камень кажется чуть более ярким плазменным сапфиром, хотя на самом деле это *обычный фотонный кристалл* — порой они возникают естественным образом.

A7. Аппаратная (КО –)

В помещении темно — в свете нескольких кнопок и дисплеев можно разобрать лишь примерные контуры отсека. Вдоль стен тянутся панели компьютерных экранов, пучки кабелей и цифровые индикаторы, перед которыми стоит более десятка кресел. Поток информации, текущий через каждый экран, сопровождается беспрестанным писком и щелчками.

В этой зоне находятся терминалы и датчики одной из систем сенсоров «Империи костей», которые контролируются кибернетическими зомби, присоединёнными напрямую к командному центру (см. «Существа» ниже). На мониторы выводится информация о пространстве вокруг корабля, включая данные сенсоров ультрадредноута и других судов. Все терминалы помещения подключены к компьютеру 7 ранга с установленным модулем безопасности III. Терминал (если он не занят кибернетическим зомби) можно взломать, совершив успешную проверку Компьютеров со СЛ 44. Скорее всего, это окажется персонажам не под силу, но если им это всё-таки удастся, они получат тот же доступ к информации, как если бы взяли под контроль одного из кибернетических зомби (см. «Существа» ниже).

Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 30, обнаружит на полу в центре комнаты небольшой люк, в котором находится ключ для чрезвычайных ситуаций этого помещения.

Существа: в каждом из 16 кресел сидит кибернетический зомби (*«Инопланетный архив»*, стр. 64). Зомби подсоединены к контрольным панелям точно так же, как и кибернетические зомби в зоне **A2**, но здесь зомби активны: они непрерывно получают команды через кабели, тянущиеся от консолей контрольных панелей, касаются своих дисплеев и отправляют информацию, полученную от сенсоров, обратно по тем же каналам связи. Зомби не атакуют персонажей и не пытаются как-то защитить себя, если их не отсоединить от контрольных панелей. Отсоединение происходит автоматически, если зомби перемещается более чем на 5 футов, и с вероятностью 25%, если зомби получает урон от любой кинетической атаки. Отсоединившись, зомби атакует любых существ в помещении, кроме нежити.

Персонажи могут перехватить поток информации, проходящий между одним из зомби и источником его команд. Для этого требуется успешно совершить по одной проверке со СЛ 33 для каждого из трёх навыков: Компьютеры, Инженерное дело и Мистицизм (проверки может совершать как один персонаж, так и несколько героев, действующих сообща). В случае успеха персонажи узнают, что кибернетические зомби управляются из пункта киберконтроля (зона **B2**) в командном отсеке корабля, но данных о конкретном местоположении киберконтроля на корабле не получают. Этой информации вкупе с доступом к записям в зоне **A8** должно хватить, чтобы персонажи поняли, что кибернетические зомби используются в качестве интерфейса для многих систем корабля.

После того как персонажи захватят кибернетического зомби, они могут изучить конкретные приказы, которые он получает, и информацию, которую он отправляет в ответ. Это позволяет персонажу с изученным навыком Компьютеры изучить пространство вокруг «Империи костей», используя её сенсоры (армада всё ещё занята разрушением защитных систем контрольных спутников Врат Двенадцати солнц), и проанализировать, как офицеры корабля используют кибернетических зомби. Даже беглого изучения достаточно, чтобы понять, что неразумные кибернетические зомби контролируются через канал управления местным офицером по науке, который удалённо использует десятки кибернетических зомби по всему кораблю, чтобы выполнять действия офицера по науке в космическом бою.

Успешный взлом кибернетического зомби также даёт персонажам игроков больше сведений об организации компьютерных систем «Империи костей», предоставляя бонус +2 (ситуативный) ко всем последующим проверкам Компьютеров для взлома компьютерных систем ультрадредноута.

Взлом одного кибернетического зомби не оказывает значительного влияния на «Империю костей». Герои могут отправить системе управления сенсорами ложную информацию, но это создаст лишь один сбой в потоке отчётов других кибернетических зомби в этой и других аппаратных корабля. Архитектура системы позволяет ей выдерживать выход из строя десятков кибернетических зомби путём сравнения большинства отчётов и отсеивания тех, которые резко отличаются от остальных. Даже если захватить всю аппаратную (для каждого кибернетического зомби потребуется комбинация успешных проверок Компьютеров, Инженерного дела и Мистицизма), экипаж «Империи костей» достаточно опытен, чтобы просто проигнорировать набор противоречивых данных из неё.

Развитие: совершив успешную проверку Инженерного дела со СЛ 25, персонаж поймёт, что один из нескольких кабелей питания, подключённых к каждому кибернетическому зомби, может также использоваться для подзарядки аккумуляторов и энергоячеек подобно зарядной станции (*«Основная книга правил»*, стр. 234), но для начала нужно отсоединить его от кибернетического зомби, что, в свою очередь, отсоединит зомби от его контрольной панели.

Сюжетная награда: если персонажи успешно взломают незанятый терминал или кибернетического зомби и узнают о существовании пункта киберконтроля (зона **B2**)

и канала управления, позволяющего контролировать кибернетических зомби, они получают 12 800 опыта. Кибернетические зомби, даже отсоединённые от панелей управления, не представляют для героев серьёзной угрозы, поэтому в обычной ситуации персонажи не получают опыт за победу над ними. Если вы всё же решите присудить героям опыт за победу над всеми кибернетическими зомби, герои лишаются указанной выше сюжетной награды.

A8. Пост охраны (КО 11)

Дверь, ведущая в эту комнату, заперта на электронный замок. Персонаж может отключить замок, успешно совершив проверку Инженерного дела со СЛ 30, или обойти блокировку, успешно совершив проверку Компьютеров со СЛ 35 и заставив систему поверить, что авторизованный пользователь дал ей команду открыться. Если персонаж провалит проверку Инженерного дела на 5 и более или провалит проверку Компьютеров, на посте охраны сработает беззвучная сигнализация и старший помощник Малакар приготовится к бою в соответствии с описанием её тактики (см. «Существо» ниже).

В помещение ведёт только одна дверь, расположенная в стене со стороны кормы. В центре комнаты находится небольшая платформа высотой в несколько футов, а вдоль её стен установлены опоры, на каждой из которых есть дисплей, отображающий видеоданные из коридоров, ангаров, комнат и других помещений этой части «Империи костей».

Это пост охраны ангарной территории, из которого осуществляется наблюдение за всей зоной. Помещение также используется как резервная система для удалённого управления многими функциями гауптвахты (см. описание зоны **A6**). В помещении несёт службу офицер по безопасности этой секции (см. «Существа» ниже); как правило, на эту должность назначают самого старшего по званию офицера Флота мертвецов из закреплённых за этой зоной. На многих мониторах воспроизводятся предыдущие схватки героев, в которые они вступали на этой территории (если, конечно, это не первое помещение, которое герои посетили, выйдя из ангара, или если они каким-то способом не скрылись от камер видеонаблюдения).

На центральной платформе расположен главный пульт охраны, с которого можно отслеживать и контролировать все камеры и сигнализации ангарной территории. В разделе «Взлом пульта охраны» на стр. 18 вы найдёте сведения о том, как персонажи могут получить данные с этого пульта.

Существо: командор Малакар — поистине древняя нежить. Её история уходит корнями к временам задолго до Разрыва, когда огнестрельное оружие было вершиной военной мысли, а Эокс даже помыслить не мог, чтобы объединиться с другими планетами в то, что сейчас называют мирами Соглашения. Она считает ныне правящих костяных старейшин Эокса предателями своего народа и полагает, что судьба нежити находится в руках Флота мертвецов. Подписание Авессаломского соглашения разозлило Малакар, но она считает его временной политической ошибкой, и всё ещё ценит планету как родину величайшей нежити галактики, и поэтому не доверяет любому, даже бывшему, врагу Эокса, в том числе и капитану «Империи костей» Гурду Нашалу, который при жизни был воином-веском и боролся против миров Соглашения и до, и во время Тихой войны. Тем не менее Малакар верна адмиралу Серовоксу или, по крайней мере, считает некровита достаточно могущественным и перспективным лидером, способным привести нежить к процветанию. Малакар уже некоторое время вынашивает планы, стремясь либо уничтожить, либо опозорить Нашала так сильно, что Серовокс будет вынужден его разжаловать (а возможно, и казнить).

Малакар создала два вируса, которые внедрила в защитные системы судна (см. «Взлом пульта охраны» ниже), но ещё не полностью активировала их, выжидая подходящей возможности. Вторжение персонажей игроков на ангарную территорию приходится как нельзя кстати, поэтому она не оповещает начальство о присутствии героев и надеется либо взять их живыми и выпустить в той части корабля, где их присутствие нанесёт максимальный удар по репутации Нашала, либо убить и обратить в нежить, преданную ей и лейтенанту Крету (см. стр. 14), который, может, и не разделяет её стремление уничтожить капитана, но презирает его ничуть не меньше.

Во время первых раундов прямого столкновения Малакар быстро осознаёт, что герои — самые достойные из противников, с которыми она сталкивалась за многие десятилетия. Помимо следования описанной ниже тактике, она открыто обсуждает сильные и слабые, на её взгляд, стороны персонажей (особенно если уже видела героев в бою через камеры наблюдения). Малакар всеми силами пытается убить персонажей и обещает, что предоставит им почётные места на борту, как она выражается, «своего корабля» в награду за то, что они позволили ей неплохо размяться. Совершив успешную проверку Внимания со СЛ 30 или проверку подходящей Профессии со СЛ 22 (к примеру, наёмник или солдат), персонаж поймёт, что эмблема на её форме символизирует недостаточно высокое для должности капитана «Империи костей» звание. Если сообщить Малакар об этом, она воздержится от комментариев, сказав лишь, что у неё есть «кое-какие планы», в которых персонажи играют не последнюю роль. Малакар не наивна и не глупа, потому прислушается к уверениям персонажей в том, что они хотели бы с ней сотрудничать, только после того, как их прикончит.

МАЛАКАР КО 11

Опыт 12 800

Женщина, человек, бледный незнакомец (см. стр. 56).

ПЗ: 170.

ПАРАМЕТРЫ

Навыки: Акробатика +25, Атлетика +25, Инженерное дело +20, Компьютеры +20, Скрытность +24.

Снаряжение: 4 элитных полуавтоматических пистолета, осколочная граната IV, обездвиживающая граната III, ультратонкий длинный меч, детонаторы (2), ключ для чрезвычайных ситуаций, внутрисистемный коммуникатор.

ТАКТИКА

Перед боем: Малакар давно осведомлена о присутствии героев (если, конечно, после проникновения в ангар они сразу же не отправились на пост охраны), поэтому устанавливает обе гранаты на детонацию рядом с дверью в помещение. Если персонажи игроков попытаются подобраться к двери скрытно, Малакар может заметить их через камеры наблюдения (проверка Внимания против Скрытности персонажей). Если Малакар точно знает, когда герои вот-вот войдут (например, сработала бесшумная сигнализация, когда герои взламывали дверь), она займёт укрытие за пультом охраны.

Во время боя: если Малакар установила у входа гранаты, она нажимает кнопку детонатора (не требует действия) и подрывает обездвиживающую гранату сразу же, как в области её действия окажутся как минимум две цели или если к ней начнёт приближаться противник с оружием ближнего боя, — таким образом Малакар надеется перегородить вход в помещение обездвиженными врагами. Осколочную гранату она аналогичным образом подрывает сразу же, как только в области действия окажутся две цели. Если один из персонажей игроков заметит гранаты прежде, чем Малакар их активирует, она взорвёт их, чтобы те не попали в руки врага. Кроме этого, она стреляет в противников, которые помогают своим союзникам или направляют их (например, в посланников). Если рядом с ней оказывается противник, она делает осторожный шаг и в качестве основного действия использует выстрел незнакомца.

Боевой дух: Малакар осознаёт, что Серовокс уничтожит её, если она сдаст пост охраны живым захватчикам, поэтому сражается до конца.

Сокровища: в центральной опоре находится закрытый шкафчик, открыть который можно при помощи успешной проверки Инженерного дела со СЛ 28. Персонаж, успешно прошедший при обследовании шкафчика проверку Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 22, обнаружит биометрический сенсор, который, вероятно, настроен на Малакар. Шкафчик откроется, если приложить её ладонь к сенсору, неважно, мёртвую или неживую. В шкафчике находятся два аккумулятора, два аккумулятора повышенной ёмкости, два аккумулятора высокой ёмкости, один аккумулятор сверхвысокой ёмкости, 90 патронов для короткоствольного оружия, 100 патронов для длинноствольного и снайперского оружия, 60 патронов для тяжёлого оружия и 25 дробовых патронов.

ВЗЛОМ ПУЛЬТА ОХРАНЫ

Пульт охраны — не отдельный компьютер, а скорее клавиатура и терминал, при помощи которых можно подключиться к хорошо защищённому компьютеру 10 ранга, управляющему системами безопасности «Империи костей». Взлом этой системы с целью получения какой-либо информации требует успешной проверки Компьютеров со СЛ 53, но при первой же проваленной проверке на дисплей будет выведен запрос

о возникновении чрезвычайной ситуации с просьбой вставить ключ для чрезвычайных ситуаций (см. врезку на стр. 15). У Малакар имеется один из таких ключей (см. «Снаряжение» в блоке параметров выше); дополнительные ключи можно найти в зонах **A5**, **A6** и **A7**. Успешная проверка Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 22 позволяет установить, что ключи для чрезвычайных ситуаций можно использовать одновременно и каждый из них даст бонус +4 (ситуативный) к проверкам Компьютеров для взлома пульта охраны (бонусы суммируются). Кроме того, при осмотре терминала герой заметит на нём сенсор и, совершив успешную проверку Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 22, определит, что это биометрический замок, который наверняка настроен на Малакар. Можно получить дополнительный бонус +5 (ситуативный) к проверке Компьютеров для взлома пульта охраны, если приложить её ладонь к сенсору, неважно, мёртвую или неживую.

Если персонажи применят хотя бы один ключ для чрезвычайных ситуаций, одна успешная проверка Компьютеров откроет доступ ко всей информации, доступной с этого терминала, но даже при провале проверки герои смогут использовать базовые функции терминала без каких-либо негативных последствий. Если персонажи провалят более одной проверки Компьютеров, не используя при этом даже одного ключа для ЧС, сработают два средства защиты. Первое — электризованная поверхность (модель 4): все существа в радиусе 10 футов от терминала проходят испытание Стойкости со СЛ 27 и при провале оказываются в шоке на 1 раунд. При втором срабатывании это средство защиты наносит 14d6 урона электричеством (испытание Реакции со СЛ 27 уменьшает урон вдвое) каждому существу в радиусе 10 футов от терминала. Второе средство — проактивная защита, срабатывающая при провале проверки Компьютеров на 5 и более и поражающая каждое используемое для взлома устройство вирусом, который налагает штраф –5 на все последующие проверки навыков с использованием этого устройства. Вирус можно удалить с устройства, совершив успешную проверку Компьютеров со СЛ 30. Оба средства защиты описаны на стр. 216 *«Основной книги правил»*.

Когда персонажи получат доступ к пульту охраны, они смогут узнать многое, в том числе базовые сведения о структуре корабля и личных планах Малакар. Ответы на возможные вопросы персонажей приведены ниже. Активация любого глобального протокола системы безопасности потребует дополнительной проверки Компьютеров со СЛ 53, чтобы обойти сетевой экран, защищающий данные протоколы; ни ключи для чрезвычайных ситуаций, ни биометрический сенсор не дают бонусов к этой проверке. Любое крупное изменение, совершённое с этого терминала (к примеру, запуск нового вируса в систему), повлияет на весь корабль далеко не сразу — на распространение через многочисленные компьютерные системы уйдут недели. Малакар потребовалось больше года, чтобы скрытно ввести свои вирусы в систему, хотя её усилия затронули только системы безопасности звездолёта.

— Что мы можем узнать об этом корабле?

— «Империя костей» — уникальный ультрадредноут, своими размерами превышающий линкоры, носители и даже дредноуты. Это один из флагманов Флота мертвецов, стоящий во главе собственной армады. Вы можете показать игрокам блок параметров судна (см. форзац), хотя у них не выйдет получить доступ к какой-либо из систем корабля с этого терминала.

— Как мы можем взять «Империю костей» под контроль?

— Несмотря на то, что для функционирования «Империи костей» требуются команды во всех частях судна, все приказы отдаются с командно-контрольных палуб (см. схему «Империи костей» на форзаце). Удалённый взлом некоторых из этих постов возможен, и так даже получится управлять отдельными двигателями или сенсорами, но для управления всем кораблём требуется захватить капитанский мостик (зона **B4**) и пункт киберконтроля (зона **B2**) в командном отсеке.

Если персонажи ещё не поняли, как контролируются кибернетические зомби в зоне **A7**, они могут узнать об этом здесь. Дополнительные данные с пульта охраны показывают, что канал управления пункта киберконтроля контролирует и сенсоры, и инженерные команды (выступая в роли бортинженера и офицера по науке). Другая подобная система, расположенная на мостике, управляет артиллерийскими и навигационными командами (выступая в роли пилота и бортстрелка). Персонаж, взявший под контроль системы мостика и канал управления, может занять роль капитана.

— Как добраться до командного отсека?

— На кораблях масштабов «Империи костей» существуют сотни возможностей добраться из одной части корабля в другую, но самый быстрый и безопасный способ попасть к командно-контрольным палубам — отправиться туда на гравипоезде. Станции гравипоезда располагаются недалеко от ангарной территории и командного отсека. См. часть 3 на стр. 20.

— Кто управляет кораблём?

— Адмирал Серовокс (см. стр. 34) командует всей армадой, флагманом которой является «Империя костей», но несмотря на то, что он может отдавать приказы любому члену экипажа на борту, он редко вмешивается в повседневную деятельность корабля. Гурд Нашал (см. стр. 32) — капитан корабля и непосредственный начальник командора Малакар. Информация об обоих старших офицерах неполная, но сведений достаточно, чтобы персонажи могли совершить проверки соответствующих навыков и попытаться определить, к каким видам нежити они принадлежат. Кроме того, в личном деле Нашала есть комментарий о неком проекте «Надгробие» — судя по всему, он оставлен лично Малакар и присутствует только на этом терминале.

— Что Малакар сделала с видеозаписями с камер наблюдения с нашим участием?

— При просмотре журналов отчётов средств видеофиксации становится ясно, что в определённый момент Малакар узнала о присутствии чужаков на ангарной территории и периодически наблюдала за ними с помощью установленных в коридорах скрытых камер. В журнале также отмечено, что Малакар решила не подавать тревогу и не докладывать о вторжении в командный отсек, чтобы способствовать реализации проекта «Надгробие».

— Что такое проект «Надгробие»?

— В главных отчётах по безопасности нет какой-либо информации о проекте «Надгробие», но если персонажи

проверят личные папки Малакар (персонаж, успешно прошедший проверку Компьютеров со СЛ 25, додумается до этого, если необходимо), то обнаружат больше сведений. Бегло ознакомившись с записями, персонажи поймут, что командор пыталась организовать некий бунт и вела подробные заметки о том, как можно использовать даже незначительную угрозу «Империи костей» для того, чтобы ликвидировать или по крайней мере опозорить «нежелательных членов командного состава». Персонажи могут без труда обнаружить, что командный состав включает в себя адмирала Серовокса, капитана Гурда Нашала и несколько других командоров, равных по званию самой Малакар.

В файлах проекта «Надгробие» также имеются записи о двух компьютерных вирусах, которые командор Малакар внедрила в компьютеры систем безопасности по всей «Империи костей». Один из вирусов, «Призрак 2.0», не даёт охранным камерам и роботам на корабле видеть или записывать любое существо, которое было внесено в память вируса. Малакар планировала использовать его для побега, если её план провалится. Совершив успешную проверку Компьютеров со СЛ 30, герои смогут добавить собственные изображения в память «Призрака 2.0», чтобы стать невидимыми для систем безопасности корабля. Доступа в защищённые зоны это не откроет, но роботы и камеры перестанут реагировать на персонажей игроков.

Второй вирус «Гробокопатель» способен поднимать ложную тревогу в любой области корабля, сопровождая её фальсифицированными записями камер наблюдения из памяти «Призрака 2.0». Успешно пройдя проверку Компьютеров со СЛ 25, персонажи смогут управлять «Гробокопателем», что позволит им активировать его из любого места «Империи костей» при помощи любого коммуникатора, планшета или схожего устройства. Если персонажам необходимо выспаться, то, используя «Гробокопатель», они смогут отвлечь достаточно внимания, чтобы на достаточно долгое время укрыться в неиспользуемой комнате (к примеру, подсобном помещении или инженерном тоннеле), если они не будут сильно шуметь или привлекать к себе внимание каким-либо другим образом. Каждое применение «Гробокопателя» требует использования нового ключа для чрезвычайных ситуаций, так что возможности для отдыха ограничены.

ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ

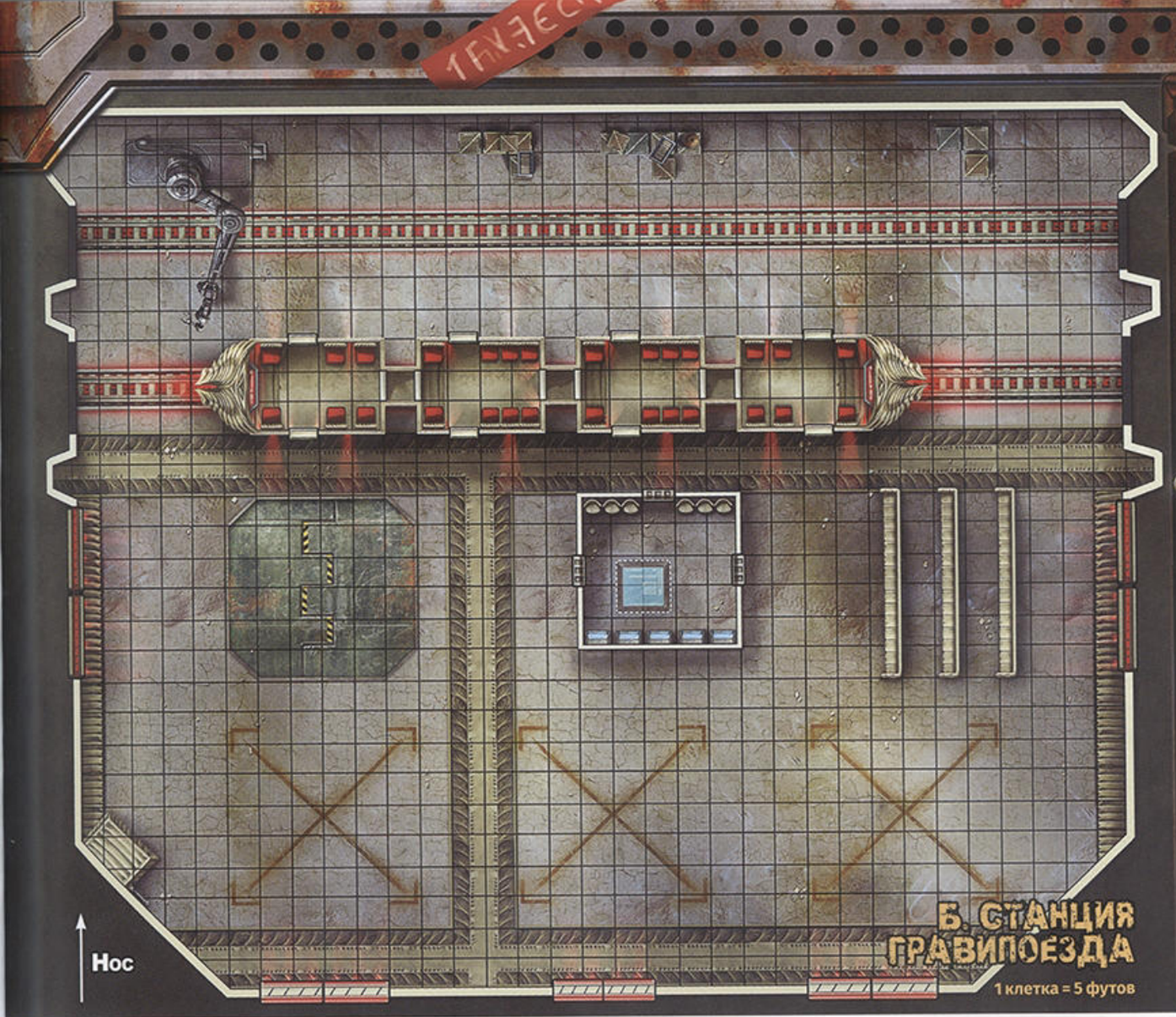
Из-за внушительных размеров «Империи костей» её главная транспортная система для перемещения с одной палубы на другую (а иногда и между секциями) включает в себя гравипоезда, небольшие составы из нескольких вагонов, которые перемещаются по рельсам, создающим собственную гравитацию. Вдоль каждой из стен центральной оси корабля тянутся широкие туннели для гравипоездов (каждый с собственным гравитационным полем), а от них ответвляются туннели поменьше, иногда даже проходя под потолками широких пешеходных проходов. Гравипоезда могут изменять маршруты на стрелках, которые на большинстве путей расположены через каждые несколько сотен футов. Станции гравипоездов равномерно распределены по всему кораблю, чтобы способствовать погрузке и выгрузке грузов и пассажиров и позволять добавлять и отцеплять вагоны для планового обслуживания. Как правило, гравипоезд работает на автопилоте и следует по определённому маршруту, но переход на ручное управление позволяет сотрудникам безопасности управлять гравипоездом и при необходимости задавать его маршрут и скорость.

Путь из ангарной территории к ближайшей станции гравипоезда занимает несколько сотен футов. Используя найденную карту внутреннего устройства «Империи костей», персонажи должны без труда добраться до этой зоны. На пути им вполне может встретиться неиспользуемый склад или инженерный коридор, где они смогут немного передохнуть.

Б. СТАНЦИЯ ГРАВИПОЕЗДА

В передней части этого большого помещения находятся два неглубоких жёлоба, которые выходят из открытых тоннелей со стороны левого борта и исчезают в таких же тоннелях правого борта. Вдоль жёлобов проложены светящиеся рельсы. На путях, расположенных ближе к корме, стоит состав из четырёх вагонов. Возле тоннелей по левому борту со стороны носа находится внушительных размеров кран, а рядом с ним — груда ящиков. В центре помещения при помощи низких стен выделена квадратная площадка диспетчерской размером 25 на 25 футов, на ней вдоль кормовой стены стоят пять компьютеризированных рабочих станций. С потолка над площадкой, не доставая 10 футов до пола, спускается крупная колонна, покрытая различными табло, показывающими время прибытия и отправления различных маршрутов гравипоездов на корабле. Между огороженной площадкой и правой стеной стоят три ряда жёстких скамеек. В стенах по левому и правому борту расположены большие грузовые ворота размером 30 на 30 футов. В полу между огороженной площадкой и левыми грузовыми воротами находится большой металлический люк. Наблюдательный пост расположен в 50 футах от пола, в него можно добраться по металлической лестнице в левом кормовом углу помещения. Вдоль кормовой стены на равном расстоянии друг от друга находятся три двери шлюзов, каждая 20 футов в ширину; на полу перед этими дверями нанесена разметка в виде трёх крупных косых крестов.

Через большие и малые транзитные коридоры, пронизывающие всю «Империю костей», проходит ряд взаимосвязанных гравипутей. В основном такие коридоры используются для скорых перевозок между станциями — как правило, так переправляют грузы, войска и ремонтные команды, а офицеры используют их, чтобы передвигаться быстрее, чем пешком или на колёсных транспортных средствах. Обычно гравипоезда следуют по заданным маршрутам и расписанию, но офицеры и сотрудники службы безопасности могут взять управление на себя и задать составу другой маршрут.



«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»
ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ
ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ
ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ
ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ
ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ
СУПЕРЛИНКОРЫ
ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

Кран в углу можно использовать так же, как кран в зоне **А1**, за тем лишь исключением, что он управляется с сидения на самом кране (слишком открытого и не дающего укрытия) и может атаковать только цели, находящиеся в пределах 60 футов от его основания. Люк в полу заперт и закрывает шахту глубиной 60 футов, ведущую к депо (доступ туда закрыт ещё одним металлическим люком), где находятся неиспользуемые грузовые вагоны гравипоезда и запчасти. Крышка люка управляется с компьютера 2 ранга (проверка Компьютеров со СЛ 21 для взлома), встроенного в пол неподалёку. Для полного открытия люка требуется два раунда и сам он достаточно прост, так что его открывание и закрывание — базовые функции компьютера. Наблюдательный пост находится на высоте 50 футов, на него можно подняться по лестнице, и он даёт находящимся внутри существам надёжное укрытие от любых атак снизу.

Ниже приведены стандартные особенности станций гравипоезда и всех главных транзитных коридоров. Используйте карту «Станция гравипоезда» для сцен в зонах **Б1** и **Б2**, поскольку конструкция всех станций «Империи костей» стандартизирована.

Потолки, двери и стены: высота потолков на станциях и в большинстве транзитных коридоров — 60 футов, а толстые двери изготовлены из стали (125 ПЗ, твёрдость 30, СЛ ломания 35). Стены — обычные переборки звездолёта (1 440 ПЗ за секцию 10×10 футов, твёрдость 30, СЛ ломания 45).

Системы безопасности: скрытые камеры на «Империи костей» расположены вдоль каждого транзитного коридора через каждые 100 футов, а также внутри каждого вагона гравипоезда. Станции гравипоезда находятся за пределами подконтрольной Малакар зоны, так что за камерами следят другие офицеры по безопасности. Если герои не действуют скрытно и не используют «Призрак 2.0» (см. ранее), офицер по безопасности секции немедленно заметит их, как только они войдут на станцию. Используйте блок параметров Малакар на стр. 18, если вам потребуется узнать модификатор Внимания любого другого офицера по безопасности. В отличие от Малакар, этот офицер по безопасности глубоко предан капитану и включает сигнал тревоги, который раздаётся по всей «Империи костей»: во всех отсеках и коридорах начинает мигать белый свет, а на коммуникаторы всех членов экипажа приходит требование быть начеку, поскольку на борт проникли чужаки. Персонажи могут принять этот сигнал, если у них есть коммуникатор побеждённого члена экипажа и они понимают эоксийский язык.

Если персонажи активировали Призрак 2.0, тревога не сработает, пока они не угонят гравипоезд. Когда служба безопасности заметит, что поезд неожиданно стартовал, они заподозрят неладное и отправят патруль на станцию ангарной территории. Если персонажи не озаботились спрятать тела побеждённой здесь нежити, патруль доложит о нападении своему начальству, а то в конце концов передаст

информацию капитану. Нашал заподозрит худшее — абордаж судна — и объявит тревогу по всему кораблю, как описано выше, примерно через 20 минут после того, как персонажи угонят гравипоезд. Однако его сообщение экипажу (которое персонажи могут принять, как описано выше) куда эмоциональнее и содержит больше деталей. Он объясняет, что чужаки уничтожили ценных членов экипажа, включая верой и правдой служившую много лет командора Малакар (тело которой было обнаружено во время быстрого обыска секций рядом со станцией ангарной территории), и их следует считать враждебными и крайне опасными. Нашал отдаёт приказ стрелять на поражение и даёт описание героев, если они не потрудились стереть записи в зоне **A8**. Капитан также приказывает всему экипажу быть начеку, сообщая, что нарушителей видели на станции гравипоезда, но куда именно они направляются — неизвестно. Нашал направляет дополнительный персонал во все посты охраны, инженерные палубы, склады оружия, палубы с боеприпасами и центры обработки данных, а также предпринимает определённые шаги по повышению безопасности командного отсека (см. стр. 28), но не объявляет об этих мерах по коммуникатору.

Б1. Станция ангарной территории (КО 13)

Используя карту корабля, обнаруженную в зоне **A8**, герои могут без проблем дойти от ангарной территории до крупной станции гравипоезда, войдя в неё через любую из дверей в стене со стороны кормы. Чтобы попасть в это помещение через грузовые ворота или туннели, потребуется переход через отдалённые части палубы. Скорее всего, это приведёт к многочисленным столкновениям с охранными роботами и трупнями-десантниками.

В данный момент гравипоезд на станции удерживается на месте набором из восьми стояночных зажимов (по одному с каждого бока каждого вагона), которые персонажи могут заметить при помощи проверки Внимания со СЛ 20, прежде чем войдут в поезд. Если персонажи попробуют тронуться, компьютер гравипоезда выдаст сообщение об ошибке, указывающее, что гравипоезд не может стартовать, пока диспетчерская не снимет стояночные зажимы. Пока персонажи не получили сообщение, они смогут определить, что управлять зажимами можно из диспетчерской, успешно совершив проверку Культуры со СЛ 20. Для взлома терминала диспетчерской потребуется успешная проверка Компьютеров со СЛ 25. Если взлом не удастся, зажим с одной стороны вагона гравипоезда можно снять, успешно совершив проверку Силы со СЛ 30 и потратив действие полного хода. Зажимы можно разрушить: каждый зажим обладает 45 ПЗ и твёрдостью 20, но в случае промаха или нанесения урона по области будет повреждён сам вагон гравипоезда. Персонажи должны снять или уничтожить все восемь зажимов, чтобы освободить весь гравипоезд, или снять или уничтожить зажимы с одного из двух крайних вагонов и затем отсоединить его от остальных при помощи успешной проверки Инженерного дела со СЛ 32; если персонажи так и поступят, то у их гравипоезда во время **события 4** будет только четверть ПЗ.

Когда зажимы сняты или разрушены, персонажи могут взломать компьютер гравипоезда 2 ранга, совершив успешную проверку Компьютеров со СЛ 21.

Существа: как правило, каждая станция гравипоезда укомплектована двумя костодесантниками-коммандо — один на посту охраны, один патрулирует местность — и двумя кибернетическими зомби, управляющими терминалами диспетчерской. Однако во время масштабных военных операций капитан предпочитает отправлять на дежурство больше солдат, так что на станции находится дополнительное подразделение из двух байкоков и двух дополнительных костодесантников-коммандо, а кибернетических зомби отозвали. Один байкок стоит наверху, на наблюдательном посту, а второй развалился на одной из скамеек. Четыре костодесантника общаются друг с другом в диспетчерской.

Экипаж находится в боевой готовности из-за сражения с защитными системами Врат Двенадцати солнц, поэтому персонал незамедлительно атакует всё, что не является нежитью. Даже если персонажам удастся каким-либо образом замаскировать себя под нежить, солдаты потребуют объяснений, почему они перемещаются вне графика и покинули свои боевые посты. Нежить открывает огонь через 1 раунд, если персонажам не удастся как-нибудь убедить солдат, что их присутствие здесь правомерно. Как только кто-нибудь из экипажа атакует, один из костодесантников бросается к рабочей станции и включает сигнал тревоги (требует сопутствующего действия), предупреждая офицера по безопасности секции (см. «Развитие» на стр. 23).

БАЙКОКИ (2) — КО 9

Опыт 6 400 за каждого

ПЗ: 144 у каждого (см. стр. 55).

ТАКТИКА

Во время боя: один из байкоков стоит на наблюдательном посту, и остаётся на возвышении, получая надёжное укрытие, до тех пор, пока может атаковать оттуда персонажей игроков. Он выбирает в качестве целей героев, которые держатся в тылу, и старается использовать негативные боеприпасы, чтобы парализовать цель. Второй байкок в начале боя перемещается в диспетчерскую, стараясь держаться поближе к костодесантникам-коммандо, но без промедления занимает более выгодную позицию, если та позволит ему поразить несколько целей ужасным воем или поглотить душу.

Боевой дух: байкок на наблюдательном посту позволит персонажам игроков скрыться, если посчитает, что будет убит, если спустится. Он считает, что капитан захочет (а он обязательно захочет) из первых уст услышать о том, что из себя представляют герои и на что они способны. Второй же байкок делает всё возможное, чтобы остановить противников, и сражается, пока не будет уничтожен.

КОСТОДЕСАНТНИКИ-КОММАНДО (4) — КО 7

Опыт 3 200 за каждого

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 126 у каждого

ЭКБ: 19; **ККБ:** 21.

Стойкость +9; **Реакция** +9; **Воля** +11.

СУ: 5/—; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити, холод.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: стандартный боевой кнут +17 (1d4 + 12 *Р*).

Дистанционная: тактическая поисковая винтовка +16 (2d8 + 9 Ко) или световая граната II +17 (взрыв [слепота на 1d4 раунда, 10 футов, СЛ 15]).

ТАКТИКА

Во время боя: эти коммандо — опытные бойцы, которые по возможности используют укрытия, стараются как можно раньше применить световые гранаты, чтобы ослепить врагов, и стремятся кнутами обезоружить противников, вооружённых наиболее грозным оружием. Костодесантники немедленно занимают укрытия за низкими стенами диспетчерской. Если противник проникнет в это помещение, коммандо переместятся в укрытие за вагонами гравипоезда (отстреливаясь через щели между вагонами), после чего при необходимости перемещаются за ящики.

Боевой дух: коммандо сражаются, пока не будут уничтожены.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +4; **Вын:** —; **Инт:** +0; **Мдр:** +0; **Хар:** +2.

Навыки: Акробатика +14, Атлетика +19, Скрытность +14.

Прочие способности: неживой.

Языки: всеобщий, эоксийский.

Снаряжение: вескарианская «Сверхброня» I, тактическая поисковая винтовка с 32 патронами для длинноствольного оружия, стандартный боевой кнут, 2 световые гранаты II, персональный коммуникатор.

Развитие: если одному из костодесантников удастся подать сигнал тревоги офицеру по безопасности секции, через десять минут после конца битвы на станцию прибудет гравипоезд ещё с 4 байкоками, которых направили в качестве подкрепления.

СОБЫТИЕ 4: ГОНКА СО СМЕРТЬЮ (КО 12)

Когда персонажи угонят гравипоезд и покинут станцию ангарной территории, им нужно будет добраться до ближайшей к командному отсеку станции. Активация «Призрака 2.0» сделает персонажей невидимыми для камер видеонаблюдения, но поезд, в котором они едут, попадёт на экраны. Вследствие этого рано или поздно присутствие героев будет обнаружено, но у них будет достаточно времени, чтобы отдохнуть 10 минут и восстановить ПЖ, если они того пожелают. Вскоре после этого их заметит поезд службы безопасности, в котором находятся трупень-десантник и два байкока. Начинается погоня! Во время этого события используйте правила транспортных погонь (*«Основная книга правил»*, стр. 282).

Существа: составом службы безопасности управляет один трупень-десантник, который полностью сосредоточен на погоне за персонажами и, если возможно, атаке их гравипоезда. Байкоки при любой возможности открывают огонь по персонажам из боевых винтовок.

ТРУПЕНЬ-ДЕСАНТНИК КО 7

Опыт 3 200

ПЗ: 126 (см. стр. 4).

ТАКТИКА

Боевой дух: если байкоки уничтожены, а гравипоезд сломан, трупень прекращает погоню, чтобы отрапортовать начальству о случившемся.

БАЙКОКИ (2) КО 9

Опыт 6 400 за каждого

ПЗ: 144 у каждого (см. стр. 55).

ТАКТИКА

Во время боя: байкоки атакуют наиболее эффективных в дистанционном бою персонажей игроков или персонажа, управляющего поездом, если ответные выстрелы героев проходят мимо цели. Если погоня затягивается более чем на 10 раундов, байкоки начинают обстреливать поезд, а не героев, чтобы остановить его.

Боевой дух: байкоки преследуют героев, пока это возможно. Если управляющий их поездом трупень уничтожен, один из байкоков в качестве быстрого действия активирует автопилот гравипоезда. Если после этого поезд службы безопасности будет выведен из строя, байкоки попытаются пересесть на гравипоезд персонажей игроков, а если это им не удастся — отступят на ближайшую станцию, чтобы отрапортовать начальству о случившемся.

КОСТОДЕСАНТНИК-КОММАНДО

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»
ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ
ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ
ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ
ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ
ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ
СУПЕРЛИНКОРЫ
ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

УСЛОВИЯ ПОГОНИ

Ниже перечислены условия, с которыми можно столкнуться на «Империи костей» и использовать для погони гравипоездов во время **события 4**.

ГЛАВНЫЕ ДВИГАТЕЛИ

Проехать сквозь пламя (новый трюк, Пилотирование со СЛ 27): защитные системы Врат Двенадцати солнц наносят «Империи костей» урон, и в огромных двигателях корабля происходят небольшие возгорания. Гравипоезда автоматически огибают зону возгорания, однако пилот может целенаправленно проехать через горящую секцию. Все пассажиры попадают в условия плохой видимости на 1 раунд, но гравипоезд получает 10d10 урона огнём. Каждое существо в поезде получает половину этого урона, но успешное испытание Реакции со СЛ 21 позволит уменьшить этот урон ещё вдвое. Каждый поезд, следующий за выполнившим этот трюк гравипоездом, тоже должен выполнить этот трюк успешно (с аналогичными последствиями) или упустить преследуемый гравипоезд.

ГЛАВНЫЕ ТРАНЗИТНЫЕ КОРИДОРЫ

Внезапная смена путей (новый трюк, Пилотирование со СЛ 24): пилот может резко направить гравипоезд другим маршрутом, перестроившись на один из десятков доступных путей. Если поезда сблизились, они отдаляются, и другой гравипоезд в течение 1 раунда не может повторно сблизиться со сменившим пути составом. В противном случае трюк действует как разные маршруты без каких-либо модификаторов.

ГЛАВНЫЙ КОМПЬЮТЕР

Туман (изменённые атаки): из-за огромного количества охлаждающей жидкости, используемой для поддержания работы множества компьютерных систем, в транзитных коридорах вдоль главного компьютера образуется туман, создавая для всех условия плохой видимости. Так как гравипоезда движутся по рельсам и, как правило, автоматизированы, этот небольшой конструкторский просчёт не считается серьёзной проблемой.

ГЛАВНЫЙ РЕАКТОР

Высокоэнергетическое поле (изменённые атаки): высокоэнергетические поля, которые излучает главный реактор, налагают штраф –2 на все проверки атак против ЭКБ, но такие атаки дополнительно наносят 2d10 урона (того же типа).

ГРУЗОВАЯ ПАЛУБА

Уронить груз (новый трюк, Пилотирование со СЛ 27): пилот задевает штабель контейнеров так, что те падают на преследующий поезд, что на 1 раунд налагает штраф –2 на все проверки атак и навыков, совершаемые существами в этом поезде. Персонаж также может выполнить этот трюк и на этапе боя, если совершит успешную дистанционную атаку по КБ 22 и нанесёт ей по крайней мере 15 урона находящимся на грузовой палубе контейнерам.

ИНЖЕНЕРНЫЙ ОТСЕК

Огнетушители (непосредственная опасность): в каждом раунде, проведённом персонажами игроков в этой секции, инженер-костодесантник попытается залить гравипоезд персонажей пламеостанавливающей пеной (дистанционная атака +12; в случае успешной атаки персонажи в залитом пеной поезде в течение 1d4 раундов воспринимают всё за его пределами как находящееся в условиях плохой видимости). Для распыления пены используется противопожарная система, спроектированная для того, чтобы не дать проезжающим мимо составам распространить возгорание из других секторов в эту важную зону.

ЖИЛЫЕ ОТСЕКИ

Охранники (непосредственная опасность): в каждом раунде, проведённом персонажами игроков в этой секции, трупень-десантник, стоящий либо на платформе станции, либо на посту охраны внутри транзитных коридоров, стреляет в случайного персонажа (двуствольный кислотный дротикомёт +17 [2d8 + 9 *К & Ко*; крит.: окисление 2d4]), когда гравипоезд проезжает мимо.

МАНЕВРОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ

Постоянные объезды (изменённое перемещение): как правило, гравипоезда не проезжают через блоки маневровых двигателей, когда «Империя костей» находится в бою. Из-за присутствия раскалённых газов гравирельсы здесь постоянно блокируются, а гравипоезда перенаправляются. Все проверки Пилотирования для любых действий, кроме замедления, получают штраф –4.

НАУЧНЫЕ И НЕКРОМАГИЧЕСКИЕ ЛАБОРАТОРИИ

Негативная энергия (изменённые атаки): в этой секции корабля годами проводились некромагические исследования и ритуалы, и поэтому в этой зоне все атаки, наносящие дробящий, режущий или колющий урон, дополнительно наносят живым целям 1d10 урона негативной энергией.

ОСНОВНЫЕ, ВТОРИЧНЫЕ И ТРЕТИЧНЫЕ БАТАРЕЙНЫЕ ПАЛУБЫ

Спрыгнуть с путей (новый трюк, Пилотирование со СЛ 31): инерционные амортизаторы сокращают отдачу массивных орудий «Империи костей», обстреливающих защитные системы Врат Двенадцати солнц, но на батарейной палубе отдача всё равно ощущается сильнее, чем в любой другой части корабля. Ускорившись на резком повороте во время очередного залпа, пилот может столкнуть свой поезд с путей. В случае успешной проверки Пилотирования гравипоезд проедет по палубе и встанет на соседние рельсы, а преследующий поезд на 2 раунда получит штраф –4 к проверкам Пилотирования, поскольку ему придётся искать место для перестроения на другие пути. В случае провала проверки пилоту не удаётся правильно рассчитать время и поезд остаётся на

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»
ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ
ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ
ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ
ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ
ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ
СУПЕРЛИНКОРЫ
ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

прежних путях, а если проверка провалена на 5 и более, гравипоезд сойдёт с путей в месте, где не сможет попасть на другие. В этом случае погоня завершится: состав полностью остановится, и преследователи без труда его нагонят.

ОСНОВНЫЕ И ВТОРИЧНЫЕ ПАЛУБЫ ВЗЛЁТА И ПОСАДКИ

Дублирующие пути (разные маршруты): на всех палубах, предназначенных для запуска и посадки истребителей и других звездолётов, проложены дублирующие пути — параллельные маршруты, проходящие за разными переборками, чтобы пилоты и боеприпасы всегда могли быть доставлены к истребителям, даже если палуба повреждена. Первый маршрут короче, он даёт бонус +2 к проверкам Пилотирования при поддержании или увеличении скорости. Пути второго маршрута более извилистые и дают бонус +2 к проверкам Пилотирования для уклонения. Освещение на третьем маршруте неисправно, и постоянное мерцание даёт бонус +2 к проверкам Пилотирования при трюках.

ОСНОВНЫЕ СЕНСОРНЫЕ ПАЛУБЫ

Отказ систем наведения (изменённые атаки): технологические и магические сенсорные системы «Империи костей» наводят в этой зоне помехи, в результате чего предметы и аугментации (к примеру, системы наведения или экзокортекс механика) не дают бонусов к проверкам атак.

ОТСЕКИ ОБСЛУЖИВАНИЯ

Лавировать между движущимися грузами (новый трюк): крупные транспортные средства и детали механизмов перемещаются по рельсам, пересекающимся с путями, по которым движутся персонажи игроков. Пилот может перехватить управление системами безопасности и проскочить достаточно близко рядом с крупным грузом на соседних рельсах, чтобы преследующий гравипоезд его зацепил. Пилот выбирает желаемую СЛ Пилотирования (в зависимости от того, как близко от движущегося груза он планирует проехать), и в случае успешной проверки каждый следующий позади поезд должен успешно пройти проверку Пилотирования с той же СЛ, в случае провала он подвергается одной атаке (атака в ближнем бою +21, 10d10 Д). Если пилот, выполняющий этот трюк, провалит проверку на 5 и более, то вместо этого атаке подвергнется его собственный поезд.

ПОТОКОВЫЙ УСКОРИТЕЛЬ

Деформация пространства-времени (изменённые атаки): несмотря на то, что потоковые ускорители «Империи костей» в настоящий момент не активны, их энергии достаточно, чтобы искажать реальность и затруднять кинетические дистанционные атаки, — траектория полёта пуль и гранат изменяется, поэтому все проверки дистанционных атак против ККБ получают штраф –2.

РЕЗЕРВНЫЙ РЕАКТОР И АККУМУЛЯТОРЫ

Вытягивание энергии (изменённое перемещение): во Флоте мертвецов принято всегда держать все резервные аккумуляторы и реактор полностью заряженными. Это отнимает мощность у рельсов гравипоезда на этой палубе, накладывая штраф –2 на проверки Пилотирования для увеличения скорости.

Погоня: гравипоезд может двигаться только по рельсам, но эти пути проходят практически через все секции корабля — под них отведены целые мили транзитных коридоров с многочисленными тоннелями, пересечениями, узлами и тупиками, так что во время погони можно в конце концов скрыться от преследующего гравипоезда в лабиринтах транзитных коридоров. Персонажи только что покинули основные палубы взлёта и посадки (где находится ангарная территория) и должны направляться в сторону командно-контрольных палуб (где находится командный отсек). Кратчайший маршрут проходит через главный вертикальный транзитный коридор в кормовой части корабля, но если персонажи отправятся этим путём, им придётся одновременно сразиться и с элликотами, которых они встретят на станции командного отсека (см. описание зоны **Б2**), и с двумя байкоками и трупнем-десантником (см. «Существа» на стр. 23), которые гонятся за героями. В таком бою будет весьма сложно одержать победу.

Персонажи, впрочем, могут попытаться оторваться от преследующего их поезда службы безопасности, если поедут туннелями поменьше, которые проходят через другие секции (см. схему на форзаце). Каждая секция представляет собой область корабля с десятками палуб, обеспечивающих работоспособность звездолёта размером с небольшой город. Каждая секция непосредственно примыкает к нескольким другим секциям и главному транзитному коридору, по которому можно быстро добраться из одной секции в другую (кроме зон над командно-контрольной палубой, доступ к которым на гравипоезде ограничен из соображений безопасности). Секции достаточно большие, чтобы персонажи игроков могли оставаться в одной секции столько зон, сколько пожелают (по сути, двигаясь по огромному кольцу внутри секции). Всякий раз, когда герои перемещаются на зону вперёд, они могут переместиться в любую примыкающую секцию; в таком случае пилот получает бонус +2 (ситуативный) к следующей проверке Пилотирования.

Угнанный персонажами игроков состав — стандартная модель, используемая для перевозки малогабаритных грузов и членов экипажа по «Империи костей». Он достаточно прочный (в конце концов, его построили для военного судна), но не отличается скоростью и не предназначен для боя. Небронированные стёкла вагонов достаточно большие, поэтому внутри поезда у персонажей лишь частичное укрытие. Поезд службы безопасности, напротив, предназначен для защиты транзитных коридоров в случае абордажа и оборудован для нахождения и остановки прочих гравипоездов. Он меньше, быстрее и лучше бронирован, чем обычный гравипоезд, а защищённые бойницы дают возможность вести огонь прямо из укрытия, но такой поезд не способен быстро перемещаться между путями. Хотя оба поезда могут пойти на столкновение, они, как правило, могут столкнуться с чем-либо только в случае, если препятствие находится на том же пути или в месте пересечения путей.

Зоны, описанные в разделе «Условия погони» на стр. 24–25, включают в себя примеры непосредственных опасностей, изменённых атак и перемещений, новых трюков или разных маршрутов, которые могут встретиться при погоне. Вы можете использовать их для создания собственных условий погони, если ваши персонажи захотят проехать через секцию, для которой нет описания. Вы вполне можете предоставить эту информацию вашим игрокам, чтобы они имели представление о том, какие возможности у них будут в каждой секции.

Погоня начинается в главном транзитном коридоре. Поезд службы безопасности начинает движение в той же зоне, что и гравипоезд персонажей, и делает всё возможное, чтобы не отставать. Если персонажам удастся уйти от погони, оторвавшись от преследователей, они смогут перемещаться по «Империи костей» в относительной безопасности. В описании зоны **Б2** сказано, что случится, когда персонажи прибудут на станцию командного отсека, расположенную на командно-контрольных палубах.

Если персонажам не удастся уйти от погони и их гравипоезд будет разрушен или каким-либо образом остановлен, им придётся сразиться с байкоками и трупнями-десантниками в обычном бою — скорее всего, в одном из тоннелей, а затем либо захватить поезд службы безопасности, либо идти пешком до другой станции и угонять новый гравипоезд уже оттуда.

ГРАВИПОЕЗД — 10 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 38 000

Колоссальное наземное ТС (15 футов в ширину, 100 футов в длину, 10 футов в высоту).

Скорость: 60 футов, макс. 1 100 футов, 130 миль/ч.

ЭКБ: 23; **ККБ:** 24; **Укрытие:** частичное.

ПЗ: 150 (75); **Твёрдость:** 15.

Атака (столкновение): 12d10 (СЛ 11).

Модификаторы: +2 к Пилотированию, –2 к атакам (–4 на макс. скорости).

Оснащение: круиз-контроль; **Пассажиры:** 48.

ПОЕЗД СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ — 8 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 20 000

Огромное наземное ТС (15 футов в ширину, 20 футов в длину, 10 футов в высоту).

Скорость: 60 футов, макс. 1 200 футов, 140 миль/ч.

ЭКБ: 25; **ККБ:** 25; **Укрытие:** обычное.

ПЗ: 130 (65); **Твёрдость:** 20.

Атака (столкновение): 8d10 (СЛ 14).

Атака: штурмовой крюк (см. ниже).

Модификаторы: +2 к Пилотированию (только для поддержания скорости), –2 к атакам (–4 на макс. скорости).

Оснащение: автопилот (Пилотирование +12), круиз-контроль.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Штурмовой крюк (Экс): штурмовой крюк может быть использован только против ТС и только в случае, если поезд службы безопасности сблизился с целью в ходе транспортной погони. Атака при помощи штурмового крюка совершается против ККБ цели, но без обычных штрафов поезда службы безопасности. В случае попадания пилот цели получает штраф –5 при совершении манёвра отдаления.

Сюжетная награда: если персонажам удалось скрыться от поезда службы безопасности, они получают 3 200 опыта в дополнение к опыту за победу над двумя байкоками и трупнем-десантником.

Б2. Станция командного отсека (КО 12)

Из соображений безопасности в системе гравипоездов по пути на командно-контрольные палубы, где находится командный отсек, есть только одна пересадочная станция. Почти каждый маршрут к мозговому центру корабля ведёт через эту станцию, и в случае абордажа «Империи костей» в этом узком месте можно легко организовать оборону. Кроме того, это позволяет войскам быстро передислоцироваться из любой части корабля для защиты командно-контрольных палуб. Конструкция всех станций стандартна, поэтому для этой сцены используется карта станции гравипоезда со стр. 21.

Персонажи могут прибыть на станцию как на угнанном гравипоезде, так и сойти с него чуть раньше и войти на станцию через туннель левого или правого борта. На командно-контрольные палубы ведут три двери в кормовой части помещения. В данный момент эта зона изолирована по приказу капитана Нашала для обеспечения безопасности (см. «Системы безопасности» на стр. 21), и все двери и люки, ведущие в зону, закрыты и заперты (для обхода замков требуется успешная проверка Инженерного дела со СЛ 35).

Существа: ко времени прибытия персонажей на эту станцию капитан Нашал определённо знает, что на борту его судна вражеские войска, хотя может и не быть в курсе всех деталей (это зависит от действий героев во время предыдущих сцен). Капитан чувствует, что должен ввести дополнительные меры безопасности на командно-контрольных палубах, но не хочет перенаправлять туда войска, которым лучше вместо этого прочесать остальной корабль в поисках чужаков. К счастью для капитана, он держит в особом зверинце, расположенном на палубе с офицерскими и гостевыми каютами, трёх элликотов — гигантских зверей с Эокса. Он верит, что обладание этими существами символизирует его преданность руководству и желание захватить Эокс во имя Флота мертвецов. Элликоты же ненавидят Нашала, потому что он редко их кормит. Нашал эвакуировал обычный персонал станции и разместил на ней элликотов, предполагая (вполне справедливо), что элликоты атакуют любое живое или неживое существо, которое им встретится, что создаёт персонажам трудности при проходе через станцию. Загнать элликотов обратно впоследствии будет достаточно хлопотно, но капитан готов разобраться с этим неудобством позднее, когда Флот мертвецов заполучит «Гаситель звёзд». На элликотов надеты такие же электронные атмосферные ошейники, как на сурнохов в зоне А3.

Если персонажам удастся усмирить, вывести из строя или как-либо подружиться с элликотами, они смогут взломать компьютер в диспетчерской (см. описание зоны Б1), чтобы перенаправить на эту станцию грузовой гравипоезд. Элликотов можно перевозить только на специальных грузовых гравипоездах и только по самым широким транзитным коридорам, ни один из которых регулярно не используется командно-контрольными палубами. Чтобы разместиться в поезде, элликотам требуется как следует потесниться, что им, разумеется, не очень-то по нраву. Персонажи могут отправить элликотов в самый большой шаттл-отсек «Империи костей», расположенный на грузовой палубе, где стоит отдельная станция. Последующие действия персонажей по спасению элликотов с ультрадредноута выходят за рамки этого приключения. В любом случае элликотов нельзя заманить или силой провести в обычные коридоры корабля, чтобы доставить их в командный отсек или любое другое место.

ЭЛЛИКОТЫ (3) — КО 9

Опыт 6 400 за каждого

ПЗ: 145 у каждого (*«Инопланетный архив»*, стр. 124).

ТАКТИКА

Во время боя: элликотов редко кормят, поэтому они голодают и, выбрав себе разных персонажей игроков, пытаются вытянуть из них душу. Поев, элликоты вновь выбирают разных персонажей и атакуют их рогами. Когда у элликота остаётся менее половины ПЗ, он пытается вытянуть душу из любой ближайшей цели.

Боевой дух: элликоты обезумели от долгого заточения, но здравый смысл их не покинул: если у элликота остаётся 30 или менее ПЗ, он старается забиться в один из углов станции. Если после этого он вновь получит урон (в том числе от атаки по области, например гранаты), он впадает в ярость и сражается до смерти.

Развитие: если персонажи после окончания битвы задержатся на этой станции гравипоезда дольше чем на несколько минут, на неё прибудет состав с одним байкоком (см. стр. 55) и пятью костодесантниками-коммандо (см. стр. 22). Заметив героев, эти бойцы вызывают подкрепление, и через несколько минут после конца битвы прибывает новый состав. Цикл повторяется бесконечно, препятствуя отдыху для восстановления ПЖ.

Сокровища: атмосферный ошейник каждого элликота обеспечивает защиту, аналогичную системе жизнеобеспечения брони, его заряда хватает на 15 дней. Успешно совершив проверку Инженерного дела со СЛ 32, персонаж может перенастроить атмосферный ошейник так, что он будет функционировать как серое силовое поле (улучшение брони) и считаться таковым при продаже.

СОБЫТИЕ 5: МЁРТВЫЙ ЭФИР

Капитан Гурд Нашал следит за станцией командного отсека с тех пор, как понял, что на его корабль проникли чужаки. Даже если персонажи игроков скрываются от камер видеонаблюдения с помощью вируса «Призрак 2.0», Нашал видит, что кто-то жестоко обошёлся с его элликотами. Вскоре после того, как битва в зоне **Б2** закончена, Нашал пытается связаться с персонажами. Он отправляет предложение вступить в переговоры через специально настроенные коммуникаторы «Империи костей». Если персонажи игроков забрали такое устройство с тела убитой ими нежити, они могут без проблем ответить. Если у них нет такого коммуникатора, они увидят на всех дисплеях станции гравипоезда в командном отсеке сообщение, в котором объясняется, как герои могут перенастроить собственные коммуникаторы, чтобы иметь возможность связаться с капитаном. Персонажам необязательно оставаться на месте, если они решили поговорить с Нашалом; они могут начать продвигаться в командный отсек (зона **В**) через коридоры корабля.

Нашал на самом деле желает пообщаться с воинами, которые оказались достаточно смелыми, чтобы атаковать изнутри его огромный звездолёт, и он надеется, что сможет выведать их конечную цель (но на успех особенно не рассчитывает). Его офицер по науке, лейтенант Рензар, в это время попытается отследить персонажей, если они ответят на запрос (см. ниже).

Капитан начинает разговор с того, что спрашивает имена персонажей игроков и честно замечает, что с удовольствием узнал бы побольше о таких интересных противниках, прежде чем уничтожить их. Если персонажи убили одного или несколько элликотов в зоне **Б2**, Нашал особо отмечает, что он хотел было позволить героям уйти и остаться в живых, если бы они просто сбежали, но теперь они разозлили его, убив его любимых, пусть и неприглядных на вид, питомцев. Он вряд ли проявил бы милосердие и говорит это, лишь чтобы посмотреть, как персонажи отреагируют на обвинение.

Далее он спрашивает, чего они надеются достичь — победить многотысячный экипаж корабля героям явно не по силам. Он предполагает, что они пытаются устроить саботаж какого-либо рода, но заверяет, что в данный момент «Империя костей» является мощнейшим звездолётом галактики и выход одного орудия или двигателя из строя не окажет значительного влияния на боевую мощь корабля.

Во время этого разговора Рензар (см. стр. 31) использует сенсоры корабля, чтобы триангулировать местоположение персонажей. Персонаж может обнаружить его попытки при помощи успешной проверки Компьютеров со СЛ 30. Даже выключение коммуникаторов не помешает триангуляции — вместо этого персонажи могут сбить Рензар со следа, если успешно пройдут встречную проверку Компьютеров против проверки Компьютеров Рензар (общий модификатор её навыка Компьютеры составляет +24). Если персонажи активируют «Гробокопатель», то получат бонус +4 (ситуативный) к этой проверке.

Если Рензар успешно определит местоположение персонажей (это происходит автоматически, если персонажи не обнаружат её попытку отслеживания), в течение 5 минут к ним прибудут четыре байкока (см. стр. 55). Через десять минут после этого туда же подойдёт отряд из двух байкоков и восьми трупней-десантников (см. стр. 4). Персонажи могут и не узнать о приближающейся угрозе, если один из них не пройдёт проверку Внимания со СЛ 30, чтобы заметить приближение первой группы байкоков. Успешная проверка Скрытности против проверок Внимания байкоков позволит героям ускользнуть, не ввязываясь в бой. Активация «Гробокопателя» не позволит избежать встречи: если персонажи используют вирус, чтобы поднять ложную тревогу, Нашал на всякий случай отправит патрули и к персонажам, и на место ложной тревоги.

Сюжетная награда: если персонажи вступят в разговор с Нашалом и не позволят обнаружить своё местоположение либо смогут сбежать до прибытия охраны, они получают 19 200 опыта.

ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ

Со станции гравипоезда в командном отсеке (зона **Б2**) персонажи могут легко добраться до командно-контрольных палуб, на которых находится большинство центров управления, откуда приказы офицеров рассылаются по всему гигантскому кораблю. Самый важный из них — командный отсек, где расположены главный капитанский мостик и пункт киберконтроля (который управляет ордами кибернетических зомби по всему кораблю). Имея в своём распоряжении план внутреннего устройства «Империи костей», персонажи должны без труда добраться до командного отсека. Они вполне могут отыскать неиспользуемый склад или инженерный коридор, чтобы отдохнуть (если, конечно, Рензар не удалось выследить их во время **события 5**).

Точное расстояние от станции до зоны **В1** командного отсека не имеет значения, но персонажи игроков должны добраться до цели менее чем за 30 минут, если будут спешно перемещаться через безликие тускло освещённые коридоры.

B. КОМАНДНЫЙ ОТСЕК

Когда персонажи доберутся до этой зоны, «Империи костей» удаётся разрушить все защитные системы Врат Двенадцати солнц, способные представлять опасность для армады. Ультрадредноут понёс незначительные повреждения, которые уже устранены, а большая часть быстроходных кораблей армады вернулась на носители для обслуживания и ремонта. Адмирал Серовокс сосредоточился на сканировании звёздной системы и портала, чтобы перед приближением к «Гасителю звёзд» убедиться, что там нет ловушек или скрытых защитных установок, которые могут представлять угрозу. Адмирал может быть осведомлён о присутствии героев на командно-контрольных палубах, но он уверен, что капитан Нашал и его силы безопасности способны расправиться с нарушителями. В данной ситуации персонажам игроков выпадает редкая возможность для удара, но им следует действовать быстро, потому что Серовокс вот-вот поймёт, что больше ничто не мешает Флоту мертвецов захватить древнее супероружие.

Ниже приведены стандартные особенности командного отсека.

Потолки, двери и стены: высота потолков составляет 20 футов, а двери сделаны из толстой стали (125 ПЗ, твёрдость 30, СЛ ломания 35). Стены — переборки звездолёта (1 440 ПЗ за секцию 10×10 футов, твёрдость 30, СЛ ломания 45).

Системы безопасности: данные с камер видеонаблюдения круглосуточно просматриваются на мониторах в зоне **B2**, и при помощи нескольких простых команд могут демонстрироваться на дисплеях в зоне **B3**. В случае активации «Призрака 2.0» камеры отобразят только последствия действий героев, но не их самих. Если вирус неактивен, Гурд Нашал узнает, что персонажи находятся в командном отсеке, и подготовится к их прибытию.

B1. Хранилище трофеев (КО 12)

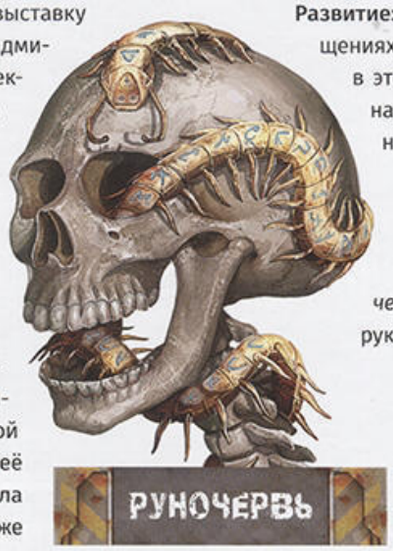
Двойные двери, ведущие в помещение из коридора, надёжно заперты (проверка Инженерного дела со СЛ 32, чтобы открыть). Любая попытка открыть двери силой (а также провал проверки Инженерного дела для отключения замка на 5 и более) активирует беззвучную сигнализацию, предупреждая всех, кто находится внутри.

В центре носовой и кормовой стен этого помещения расположены двойные двери. По бокам от носовой двери стоят две большие компьютерных консоли, а вдоль правой и левой стен находятся огороженные металлическими перилами платформы шириной в 10 футов, и на каждой из них расположен выход из комнаты. В центре зала на равном расстоянии друг от друга установлены четыре большие витрины из прозрачного материала. В каждой из витрин выставлен предмет, освещённый холодным белым светом: красно-золотое копьё, череп и позвоночник какого-то гуманоида, высушенная отрубленная рука с драгоценным камнем в ладони и шлем от скафандра, изнутри забрызганный кровью и заполненный клубящимся красным дымом.

В этом хранилище трофеев Серовокс держит самые ценные предметы, напоминающие ему о величайших завоеваниях и самых памятных победах над врагами. Несмотря на то, что формально «Империей костей» командует Нашал,

ему пришлось согласиться на эту выставку тщеславия Серовокса, после того как адмирал пригрозил добавить в свою коллекцию его язык. Витрины изготовлены из прозрачного алюминия толщиной в 1 дюйм (15 ПЗ, твёрдость 10), а их дверцы заперты (проверка Инженерного дела со СЛ 30 для отключения замка). Содержимое витрин описано в разделе «Сокровища» ниже.

Двойная дверь со стороны носа ведёт на капитанский мостик и в данный момент наглухо заперта по приказу Серовокса, но с помощью успешной проверки Инженерного дела со СЛ 40 её можно открыть. Кроме этого, у Нашала (зона B2) есть ключ-карта, которой также можно открыть дверь.



Существа: помещение охраняют три куробозу из монашеского ордена, веками сотрудничавшего с Флотом мертвецов. При жизни эти куробозу были аскетами, которые верили, что нежить в конце концов поглотит сперва всю галактику, а затем и все планы мироздания. Они прошли через мучительные ритуалы, чтобы обратиться в нежить и быть удостоенными чести охранять столь могущественных существ, как капитан и адмирал. Обычно в командном отсеке находится только один или два куробозу, но Нашал решил направить сюда подкрепление, узнав о присутствии персонажей игроков на корабле.

КУРОБОЗУ (3) КО 9

Опыт 6 400 за каждого

ПЗ: 135 у каждого (см. стр. 58).

ПАРАМЕТРЫ

Снаряжение: *магическая ампула низшего укрепления брони, магическая ампула заклинания увидеть невидимое, магическая ампула ускорения*, персональный коммуникатор.

ТАКТИКА

Перед боем: если персонажи игроков активировали сигнализацию (см. выше), то перед тем, как они войдут в помещение, один куробозу применит *магическую ампулу ускорения*, второй — *магическую ампулу низшего укрепления брони* (и получит СУ), а третий — *магическую ампулу заклинания увидеть невидимое*. Куробозу с СУ встаёт сбоку от двери со стороны кормы и подготавливает действие, чтобы применить чёрную гипоксию, а оставшиеся занимают укрытие за витринами и выжидают, пока герои не приблизятся к ним на достаточное расстояние.

Во время боя: куробозу считают заклинателей самыми могущественными существами во Вселенной, поэтому первым делом атакуют существо, которое будет применять заклинания, но переключат своё внимание на всякого, кто подойдёт к дверям в стенах по левому или правому борту. Когда два куробозу будут уничтожены, оставшийся подойдёт к компьютерной консоли возле двери на мостик и сообщит, что нарушители слишком сильны и остановить их не удалось.

Боевой дух: существование куробозу посвящено служению Флоту мертвецов, поэтому они сражаются, пока не будут уничтожены.

Развитие: офицеры Флота мертвецов в соседних помещениях приготовятся к битве, если узнают о сражении в этом помещении или если куробозу подаст сигнал тревоги (см. выше), и будут ожидать появления героев.

Сокровища: в витринах находится могущественные предметы, добытые Серовоксом. Внутри шлема размеренно парят *глаза Реан*, череп и позвоночник связаны воедино *руночервём*, копьё — это *копьё судеб*, а в высушенную руку вставлен *камень полководца*.

ГЛАЗА РЕАН 13 УРОВЕНЬ

ГИБРИДНЫЙ ПРЕДМЕТ ЦЕНА: 55 000 ВЕС: Л

Это пара бледных сапфиров, которые Серовокс вырвал из глазниц неотвратимого, после того как одержал над ним победу в поединке. Когда вы держите один глаз в руке, вы можете управлять вторым как дроном-шпионом, который нельзя улучшить. Вы видите всё, что видит летающий глаз, через глаз, который держите. Если вы положите сапфиры на свои собственные глаза, они встраиваются в череп, замещая оба глаза (и при этом уничтожая оптические нервы других глаз, если у вас их больше двух). При этом они функционируют как импланты ночного видения большой дальности. Вы по-прежнему можете использовать один глаз в качестве дрона-шпиона, но глаза не дают преимуществ ночного зрения, пока тот не вернётся обратно. Когда глаза не встроены в череп и не используются, вокруг них медленно сгущается красноватый туман.

КАМЕНЬ ПОЛКОВОДЦА 14 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ ЦЕНА: 75 000 ВЕС: –

В этом камне хранится собрание воспоминаний, воззрений и тактических приёмов древнего инопланетного полководца, в ладони которого камень сейчас и находится. Этот *кристалл способностей (тип 3)* повысит значение одной из характеристик героя на 6, если он обратится к кристаллу и потратит 1 час, позволив осколкам древнего сознания проникнуть в его тело и разум. После использования магия камня навсегда рассеивается.

КОПЬЁ СУДЕБ 13 УРОВЕНЬ

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ ЦЕНА: 102 300 ВЕС: 2

Это уникальное оружие принадлежало одному из Рыцарей Голариона, который попытался убить Серовокса за несколько лет до подписания Авессаломского соглашения и создания Флота мертвецов. Это золотое копьё с рубиновым наконечником может использоваться как огненный дошко «Инферно» и как плазмомёт «Белая звезда» — обе конфигурации оружия питаются от одного аккумулятора сверхвысокой ёмкости. Для переключения оружия из одного режима в другой требуется быстрое действие.

РУНОЧЕРВЬ 12 УРОВЕНЬ

ГИБРИДНЫЙ ПРЕДМЕТ ЦЕНА: 37 000 ВЕС: –

Этот предмет, выглядящий как покрытая рунами металлическая многоножка длиной в 24 дюйма, в настоящее время

связывает воедино череп и позвоночник одного из побеждённых Серовоксом врагов. Если червя поднести к уху (или аналогичному отверстию), он оживёт и проскользнёт в тело. Оказавшись внутри, *руночерв* обовьётся вокруг органов и выпустит магический вирус, который изменит некоторые функции организма, внеся в них улучшения. По действию предмет аналогичен *синергетическому симбиоту (тип 2)* и может повысить значение одной из характеристик на 4, но он настолько совершенен, что вместо этого может обновить одно из уже имеющихся персональных улучшений типа 2, превратив его в улучшение типа 3 и увеличив бонус с +4 до +6.

B2. Пункт киберконтроля (КО 14)

В центре этого помещения находятся три ряда компьютерных дисплеев, а вдоль стены со стороны носа установлены дополнительные контрольные панели. На мониторы вдоль стен со стороны обоих бортов и кормы выведены изображения различных палуб и туннелей гравипоездов внутри корабля. Экраны показывают Врата Двенадцати солнц, а также расположение, направление и возможные сектора обстрела десятков кораблей армады, находящихся в системе. В стенах со стороны носа и кормы расположены массивные двери.

В этом помещении располагается система, при помощи которой по каналу управления отдаются приказы кибернетическим зомби, обеспечивающим работу многих систем корабля (с этими существами герои встретились в зоне A7). Ряды терминалов функционируют как компьютер 10 ранга. Подобный канал управления вкупе с квалифицированными офицерами и другими членами экипажа позволяет «Империи костей» действовать чрезвычайно эффективно (см. модификаторы навыков экипажа звездолёта на форзаце). Впрочем, даже при отсутствии членов экипажа, способных к самостоятельному принятию решений, система позволяет поразительно небольшому количеству существ осуществлять управление кораблём при условии работоспособности кибернетических зомби.

Авторизованный пользователь может отдавать приказы тысячам кибернетических зомби, которые управляют различными секциями корабля, и таким образом выступать в роли бортинженера и офицера по науке «Империи костей» и использовать 2 или менее из 4 бонусов +10, предоставляемых компьютером звездолёта. Взлом компьютеров в этой зоне для получения базового доступа требует успешной проверки Компьютеров со СЛ 53. Проверку придётся повторять всякий раз, когда персонаж захочет выполнить действие бортинженера или офицера по науке во время космического боя. Полный доступ к каналу управления можно получить при помощи ключа управления пунктом киберконтроля (небольшим устройством в форме диска, которое находится у Нашала) — так персонажи смогут совершать действия бортинженера и офицера по науке, когда посчитают нужным (но сперва, разумеется, им придётся захватить капитанский мостик). Персонаж, взявший под контроль командный трон мостика (см. описание зоны B4) и канал управления, может занять роль капитана в космическом бою.

Дверь со стороны носа ведёт на капитанский мостик и в данный момент наглухо заперта. Персонажи могут открыть дверь, совершив успешную проверку Инженерного дела со СЛ 40. У Нашала есть ключ-карта, которой также можно открыть эту дверь.

Существа: в данный момент здесь находится Гурд Нашал, капитан корабля, который контролирует проведение ремонтных работ, в то время как Серовокс на капитанском мостике занят организацией захвата «Гасителя звёзд». При жизни Нашал был веском, унёсшим тысячи жизней во время войны с мирами Соглашения, и предпочёл превращение в нежить-морга заключению мира со врагами. Помимо Нашала, в помещении дежурит лейтенант Рензар, упырь на посту офицера по науке, преданная союзница капитана. К самому капитану в качестве охраны приставлены два куробозу.

КУРОБОЗУ (2) — КО 9

Опыт 6 400 за каждого

ПЗ: 135 у каждого (см. стр. 58).

ТАКТИКА

Перед боем: если куробозу будут оповещены, они займут позиции по обе стороны от дверей со стороны правого борта, чтобы немедленно атаковать незваных гостей, как только те войдут.

Во время боя: куробозу мешают персонажам игроков войти в комнату и по возможности стараются атаковать противника, который пытается обойти их, чтобы добраться до капитана.

Боевой дух: куробозу верны Флоту мертвецов и сражаются, пока не будут уничтожены.

РЕНЗАР — КО 10

Опыт 9 600

Женщина, элебрианин, упырь, механик (*«Серия приключений, выпуск №3»*, стр. 61).

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +24.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 150

ЭКБ: 23; **ККБ:** 24.

Стойкость +11; **Реакция** +11; **Воля** +11.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: дуэльный вибромеч +18 (2d6 + 10 *Р*) или укус +18 (2d8 + 10 *Ко*, упырья хворь [СЛ 15] и паралич [СЛ 19]).

Дистанционная: плазменная винтовка «Жёлтая звезда» +20 (2d10 + 10 *О & Э*; крит.: поджигание 1d8).

Атакующие способности: отслеживание цели, перехват управления (СЛ 19).

ТАКТИКА

Перед боем: лейтенант Рензар занимает позицию у двери со стороны носа, чтобы стрелять в противников из плазменной винтовки, если они окажутся на одной линии, входя через дверь со стороны правого борта.

Во время боя: Рензар всеми силами избегает ближнего боя, но не постесняется укусить противника, осмелившегося подойти слишком близко.

Боевой дух: лейтенант верна Нашалу и опасается наказания, которому её подвергнет Серовокс, если она сбежит, поэтому сражается, пока не будет уничтожена.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +8; **Вын:** —; **Инт:** +5; **Мдр:** +3; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +19, Инженерное дело +24, Компьютеры +24, Скрытность +19.

Прочие способности: золотые руки (1 в день), искусственный интеллект (экзокортекс), неживой, профессиональный инструмент (высокоскоростной инфоразъём), трюки механика (дополнительная мощность+), удалённый взлом (СЛ 19).

Языки: всеобщий, эоксийский

Снаряжение: броня «Флибустьер» III, дуэльный вибромеч с 1 аккумулятором (20 зарядов), плазменная винтовка «Жёлтая звезда» с 2 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом), персональный коммуникатор.

ГУРД НАШАЛ КО 11

Опыт 12 800

Мужчина, веск, морг (см. стр. 59).

Хаотичная злая средняя нежить.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +20.

ЗАЩИТА ПЗ: 180

ЭКБ: 24; **ККБ:** 26.

Стойкость +13; **Реакция** +13; **Воля** +12.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +23 (2d8 + 19 *Д*) или когтистый язык +23 (2d6 + 19 *Р* и парализующее прикосновение (СЛ 20)).

Мультиатака: когтистый язык +17 (2d6 + 19 *Р* и парализующее прикосновение (СЛ 20)), 2 крушащих удара +17 (2d8 + 19 *Д*).

Дистанционная: тактическая автолучевая винтовка +20 (5d4 + 11 *О*; крит.: поджигание 2d4) или электрическая граната III +20 (взрыв (3d12 *Э*, 15 футов, СЛ 18)).

Атакующие способности: создание отродья.

ТАКТИКА

Перед боем: если Нашал знает, что персонажи игроков взламывают двери в пункт киберконтроля, он включает белое силовое поле и занимает позицию ближе к корме.

Во время боя: Нашал обстреливает входящих в комнату противников из автолучевой винтовки. Если двум и более врагам удаётся прорваться через куробозу, он переключает винтовку в режим автоматического огня, не особенно заботясь, что в зоне обстрела могут быть союзники. Отстреляв магазин, он отбрасывает винтовку, метает электрическую гранату и бросается в рукопашную. Нашал старается парализовать как можно больше врагов, переключаясь между ними.

Боевой дух: Нашал — бесстрашный воин, который ни за что не отступит и не сдастся захватчикам, проникшим на его корабль, поэтому он сражается, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +8; **Лвк:** +5; **Вын:** —; **Инт:** +0; **Мдр:** +0; **Хар:** +3.

Навыки: Атлетика +25, Запугивание +20, Инженерное дело +20.

Прочие способности: неживой.

Снаряжение: улучшенный бронекостюм «Иридий» (белое силовое поле (15 ПЗ)), 2 электрические гранаты III, тактическая автолучевая винтовка с 1 аккумулятором повышенной ёмкости (40 зарядов), ключ-карта от мостика, ключ управления пунктом киберконтроля, внутрисистемный коммуникатор.

B3. Кают-компания

Гладкие стены этого элегантного салона покрашены в матовый белый цвет, а в паркет въелись красные пятна. Кормовую часть помещения практически полностью занимает большой стол, вырезанный, судя по всему, из монолитной глыбы камня, а с потолка рядом с ним свисает компьютерный дисплей. Кроме этого, в помещении стоит несколько столов поменьше: каждый из них окружён несколькими стульями и представляет собой небольшой каменный столб со столешницей из чёрного стекла. Вдоль стен в левом углу со стороны носа установлена барная стойка, на которой стоят изящные хрустальные бокалы и нечто похожее на пищевые автоматы.

Это кают-компания корабля, сочетающая в себе многофункциональный конференц-зал и комнату отдыха старших офицеров, а также, при необходимости, личный зал для медитации адмирала. Стулья весьма удобные и мягкие, а буфетная станция способна производить что угодно, от синтетической крови до пищи для живых, если «Империю костей» посетили почётные гости, желающие отведать такой еды. Помещение часто используется множеством офицеров и смен экипажа, так что в нём нет ничего ценного.

Дверь со стороны носа ведёт на капитанский мостик и в данный момент наглухо заперта. Персонажи могут открыть дверь, совершив успешную проверку Инженерного дела со СЛ 40. У Нашала есть ключ-карта, которой также можно открыть эту дверь.

B4. Капитанский мостик (КО 15)

На возвышении в центре этого большого помещения стоит внушительное, похожее на трон, кресло со встроенной компьютерной консолью. Слева и справа от трона в полу расположены углубления, утопленные на 5 футов. Их окружают тянущиеся с потолка стены голопроекторов, которые заполняют углубления трёхмерными изображениями окружающего космоса, включая Врата Двенадцати солнц, корабли армады Флота мертвецов и массивную коническую мегаструктуру в демиплане за порталом. Через три панорамных окна виден участок космоса перед кораблём. Рядом с ними, а также вдоль стен по правому и левому борту установлены блоки управления, перед которыми стоят кресла. Левый и правый углы стены со стороны носа скрыты за изогнутыми стенами, в каждой из которых есть дверь. Ещё три двери расположены в стене со стороны кормы.

Это основной мостик, используемый для управления «Империей костей» и связи с другими кораблями армады Флота мертвецов. Панели в передней части комнаты используются для управления орудийными и навигационными системами (и в настоящее время укомплектованы кибернетическими зомби), а панели по кормовой, левой и правой стороне могут использоваться для передачи команд в любую секцию корабля или из неё.

Впечатляющее кресло на постаменте — командный трон «Империи костей», специально спроектированный так, чтобы капитану было удобно отдавать приказания и получать информацию. Серовокс недавно объявил его своим личным постом. Кроме этого, на троне расположена консоль компьютера 10 ранга, предназначенного для выполнения тактических и навигационных задач. Взлом компьютера для получения базового доступа требует успешной проверки Компьютеров со СЛ 53, и проверку придётся повторять всякий раз, когда персонаж захочет выполнить действие бортстрелка или пилота во время космического боя. Армада достигла Врат Двенадцати солнц, поэтому Серовокс усилил меры безопасности, и теперь только он может назначить кого-то авторизованным пользователем (используя свой электроэнцефалон в качестве ключа управления, подобного ключу управления пунктом киберконтроля, находящегося у Нашала), и такое назначение необходимо подтверждать каждые 24 часа. Нашал и Серовокс являются постоянно авторизованными пользователями. Если персонажи получили доступ к командному трону на капитанском мостике и к каналу управления в зоне B2, один из них сможет исполнять роль капитана в космическом бою. Кроме того, как только герои получат доступ к командному трону, авторизованный пользователь сможет использовать находящихся на мостике кибернетических зомби, чтобы выступать в роли бортстрелка и пилота «Империи костей» и использовать 2 или менее из 4 бонусов +10, предоставляемых компьютером звездолёта (см. блок параметров звездолёта на форзаце).

Зоны **B4a** и **B4б** — шахты лифтов, ведущие к аварийным капсулам, что позволяет экипажу быстро отступить с капитанского мостика на вторичные палубы взлёта (см. план на форзаце).

Существа: с момента прибытия ко Вратам Двенадцати солнц Серовокс проводил на капитанском мостике почти всё своё время, при необходимости общаясь с офицерами в других частях корабля, и изредка удалялся в кают-компанию (зона B3) для медитации, но когда стало известно, что на борт проникли посторонние, адмиралу стало не до этого. Когда персонажи входят на капитанский мостик, Серовокс восседает на троне. Рядом с шахтами аварийных лифтов стоят два куробозу, а также вратолом — массивная тварь, созданная из неживой плоти и металла.

Вдоль блоков управления по периметру помещения равномерно рассажены 16 кибернетических зомби (*«Инопланетный архив»*, стр. 64). Они были настолько долго соединены с кораблём, что больше не способны на какие-либо независимые действия. Даже если их отключить от консолей или

атаковать, они не предпримут никаких действий и лишь продолжат попытки взаимодействовать с консолями по мере своих сил. Они не представляют угрозы для персонажей, и персонажи не должны получать опыт за победу над ними.

Серовокс впечатлён тем, что персонажам игроков удалось настолько далеко забраться, и рад сообщить им об этом, объявляя, что этим они доказали, что «достойны присоединиться к Флоту мертвецов», как только их смертные оболочки будут убиты. Адмирал с удовольствием поболтает с персонажами перед началом битвы и может продолжить общаться даже во время боя. Как правило, Серовокс очень спокоен и собран вне зависимости от ситуации. Ниже приведены возможные вопросы персонажей игроков и ответы адмирала.

— Командор Малакар планировала мятеж!

— О, я отлично осведомлён о её планах. Честно говоря, я с нетерпением ждал битвы между ней и капитаном Нашалом. В конце концов, старший офицер должен поддерживать амбиции подчинённых, и надо отдать ей должное, она делала серьёзные успехи. Забавно, что по завершении этой миссии я собирался предложить ей командование собственным кораблём. Но, судя по всему, не судьба.

— Чего вы добиваетесь?

— Уничтожить всё живое, разумеется. Жизнь — корень всех уязвимостей, слабостей и, в конечном итоге, всех распрей. Лишь неуловимое совершенство нежити имеет право на существование.

— Как вы нашли нас?

— Я установил следящее устройство на ваш звездолёт и корабль этих нелепых культистов Пожирателя, но, думается мне, рано или поздно нашли бы вас и без этого — слишком много от вас шума.

— Зачем управлять целым кораблём напрямую с мостика? Разве корабль не становится уязвим, когда всем управляют кибернетические зомби, а не полноценные члены экипажа?

— А вы доверили бы обычным упырям принимать ключевые военные решения? Нет! Разумеется, нет! Этому кораблю нет равных во всём Флоте мертвецов, и я предпочитаю лично контролировать всё настолько, насколько возможно. Кроме того, единственный способ захватить «Империю костей» — уничтожить меня и капитана Нашала, но в этом случае меня уже не будет волновать, что случится.

— Почему вы столь словоохотливы во время битвы?

— В конечном итоге ваши несуразные мимолётные жизни оборвутся, и я позабочусь о том, чтобы такие прекрасные образцы, как вы, превратились в сильных членов Флота мертвецов. Разумеется, под моим командованием. Я считаю, что краткая беседа перед тем, как искра жизни погаснет в вас навсегда, будет полезна — так я смогу определить форму нежити, в которой вы после своего последнего издыхания проведёте не одну вечность.

— Мы победим вас!

— Победите вы сейчас или проиграете — не имеет значения. Даже если вам удастся победить, во Флоте мертвецов останется множество кораблей. Множество армад. И всё время во Вселенной. Пока «Гаситель звёзд» существует, Флот мертвецов будет стремиться захватить его. И нам это удастся, рано или поздно. И когда это произойдёт, мы раз и навсегда уничтожим всё живое.

КУРОБОЗУ (2) КО 9

Опыт 6 400 за каждого

ПЗ: 135 у каждого (см. стр. 58).

ТАКТИКА

Перед боем: когда куробозу заметят, что Серовокс завершает разговор с персонажами, они покинут посты у дверей аварийных лифтов и приблизятся.

Во время боя: каждый куробозу сосредотачивает своё внимание на одном из персонажей, стараясь сблизиться и нанести как можно больше безоружных ударов.

Боевой дух: куробозу верны Флоту мертвецов и сражаются, пока не будут уничтожены.

ВРАТОЛОМ КО 10

Опыт 9 600

ПЗ: 198 (см. стр. 57).

ТАКТИКА

Перед боем: когда вратолом заметит, что Серовокс завершил разговор с персонажами или что герои собираются напасть, он активирует свой *контур ускорения*. Если это не удастся сделать перед боем, он задействует это улучшение лишь в случае, когда ему потребуется добраться до персонажа игрока за одно сопутствующее действие.

Во время боя: вратолом занимает позицию между адмиралом и героями, особенно если при этом получит возможность поразить сразу несколько противников из своего молниемёта. При перемещении вратолом не старается занять укрытие или уйти с линии вражеского огня. Если противник успешно атакует вратолома, находясь вне зоны его поражения, нежить использует *полётный ранец*, чтобы добраться до него, даже если при этом спровоцирует внеочередные атаки.

Боевой дух: вратолом ценит битву превыше всего и сражается, пока не будет уничтожен.

СЕРОВОКС КО 13

Опыт 25 600

Бесполый, элебрианин, некровит (*«Инопланетный архив»*, стр. 60).

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (жизнь) 60 футов; **Внимание** +23.

Аура: аура утомления (30 футов, СЛ 21).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 190, **ПР:** 5

ЭКБ: 29; **ККБ:** 30.

Стойкость +12; **Реакция** +16; **Воля** +14.

Защитные способности: быстрое исцеление 10, возрождение (1d8 дней); **СУ:** 5/—; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити, холод, электричество.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (Св, средняя манёвренность).

В ближнем бою: плазменный меч «Красная звезда» +20 (4d8 + 13 *О & З*, крит.: серьёзное ранение (СЛ 21)).

Дистанционная: дуговой пистолет «Сполох» +22 (3d6 + 13 *З*, крит.: дуга 2d6).

Атакующие способности: повелитель нежити.

Известные заклинания (УЗ 13):

5 круг (3 в день) — *высшее рассеивание магии, силовая стена*;

4 круг (4 в день) — *высшая невидимость, кислотный туман* (СЛ 23), *перепрошивка тела* (СЛ 23), *укрепление брони*;

3 круг (неограниченно) — *марево, огненный взрыв* (СЛ 22).

ТАКТИКА

Перед боем: если герои активируют сигнализацию или выламывают двери на мостик, Серовокс сотворит на себя *марево*.

Во время боя: в начале боя Серовокс первым делом скрывает себя *высшей невидимостью*, после чего пытается отрезать одного из противников от остальных при помощи *силовой стены*, стараясь сделать так, чтобы противник оказался заперт с нежитью, способной его атаковать. Если противник применяет длительные заклинания, адмирал постарается их рассеять. Будучи невидимым, Серовокс старается летать у самого потолка, перемещаясь после каждой атаки, чтобы его местоположение нельзя было засечь. Когда ПЗ адмирала снижаются до 40 или ниже, он впадает в ярость и атакует плазменным мечом.

Боевой дух: Серовокс — адмирал, командующий целой армадой, и герои — единственное, что отделяет его от супероружия, способного уничтожить всё живое и позволить нежити захватить всю галактику. Кроме того, он надеется, что герои либо не понимают принципы работы электроэнцефалона, либо посчитают его слишком важным для управления экипажем «Империи костей» и не станут уничтожать, что позволит адмиралу возродиться через несколько дней. Серовокс сражается, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +8; **Вын:** —; **Инт:** +6; **Мдр:** +0; **Хар:** +4

Навыки: Блеф +28, Дипломатия +28, Компьютеры +28, Мистицизм +28, Проницательность +28.

Прочие способности: магические хаки (ментальная метка, технические помехи), неживой.

Снаряжение: эстексный комбинезон IV (*отражатель заклинаний (тип 1)*, отражающее покрытие), дуговой пистолет «Сполох» с 1 аккумулятором повышенной ёмкости (40 зарядов), плазменный меч «Красная звезда» с 1 аккумулятором повышенной ёмкости (40 зарядов), *электроэнцефалон — ключ управления* (см. ниже), внутристемный коммуникатор.

Сокровища: ключ к могуществу Серовокса — его электроэнцефалон, также выполняющий роль ключа управления, который позволит персонажам взять под контроль «Империю костей». Другой некровит не может использовать его как электроэнцефалон, однако персонажи смогут продать его подходящему покупателю как занятную диковинку, образец мощной некромагии или образец систем безопасности Флота мертвецов. Однако, если этот предмет не разрушен, Серовокс возродится через 1d8 дней после уничтожения. Герои могут взять этот ключ с собой, чтобы уничтожить его лично, или оставить его на капитанском мостике — в этом случае он будет разрушен при столкновении «Империи костей» с «Гасителем звёзд». У предмета обычная твёрдость и ПЗ для своего уровня, так что персонажи игроков могут разрушить его так, как захотят.

ЭЛЕКТРОЭНЦЕФАЛОН — КЛЮЧ УПРАВЛЕНИЯ — 14 УРОВЕНЬ

ГИБРИДНЫЙ ПРЕДМЕТ | ЦЕНА: 75 000 | ВЕС: 1

Это электроэнцефалон (*«Инопланетный архив»*, стр. 61) Серовокса, также выступающий в роли ключа управления главного компьютера «Империи костей». Он даёт владельцу не только авторизованный доступ к любому компьютеру на корабле, но и возможность на 24 часа авторизовать любое существо. Кроме этого, электроэнцефалон напрямую связан с двигателями, сенсорами и орудийными системами звездолёта, позволяя владельцу чувствовать его так же хорошо, как своё собственное тело. Когда существо держит электроэнцефалон, оно получает бонус +10 (ситуативный) ко всем проверкам навыков во время космического боя.

СОБЫТИЕ 6: ДУРНЫЕ ЗНАМЕНИЯ (КО 15)

Когда персонажи игроков победят адмирала Серовокса и возьмут командный отсек под контроль, то в течение нескольких часов смогут управлять «Империей костей», и это будет лучшей возможностью пролететь через Тринадцатые врата и протаранить «Гаситель звёзд». Доступ к основным компьютерам корабля позволит персонажам без труда определить, что двигатели колоссального ультрадредноута получат критические повреждения от столкновения с супероружием, что создаст взрыв достаточной силы, чтобы навеки уничтожить и супероружие, и флагман (но сами Врата Двенадцати солнц при этом уцелеют).

Тринадцатые врата находятся сравнительно недалеко от текущего местоположения «Империи костей», но если персонажи слишком рано покинут капитанский мостик, ультрадредноут вполне может быть уничтожен или сбит с курса до столкновения с «Гасителем звёзд». И действительно, два следующих по величине звездолёта армады Флота мертвецов — пара кораблей класса «Таумтех Предвестник» под названиями «Сумрачный клинок» и «Осиротитель» — отправляются на перехват «Империи костей», как только та начинает двигаться к порталу в демиплан, в котором хранится древнее оружие. Капитаны этих кораблей знают, что Серовокс опасался приближаться к супероружию и предупредил бы их, если бы ситуация изменилась. Ни дипломатия, ни обман не убедят капитанов не открывать огонь по ультрадредноуту, как только тот отклонится от плана адмирала. По правде говоря, капитанов не волнует, жив Серовокс или нет, — если им удастся уничтожить «Империю костей», они с радостью захватят супероружие самостоятельно.

Космический бой: «Империя костей» — звездолёт 20 ранга. Персонажи могут контролировать его при помощи электроэнцефалона и доступа к пункту киберконтроля, однако у них нет ни пунктов навыков, ни бонусов, которыми обладает экипаж звездолёта 20 ранга. Персонажи уже должны достигнуть 12 уровня, и у них должно быть 12 пунктов в большинстве полезных в космическом бою навыков, но этого всё равно маловато (см. блок параметров «Империи костей» на форзаце). Даже с учётом впечатляющих щитов и огневой мощи, под командованием персонажей эффективность ультрадредноута соответствует звездолёту 16 ранга, поэтому два «Предвестника» — весьма серьёзные противники. Ситуация усугубляется тем, что персонажи игроков недостаточно хорошо знают возможности «Империи костей» и не обладают временем для планирования, поэтому битва становится поистине непростой.

Персонажам необязательно уничтожать «Предвестники» — им нужно просто пройти мимо них. «Империя костей» находится на расстоянии 36 гексов от портала в демиплан, где хранится «Гаситель звёзд» (вы можете использовать игровое поле *«Открытый космос»* для отслеживания этого

расстояния). Как только ультрадредноут достигнет портала, предотвратить его столкновение с супероружием будет невозможно. «Предвестники» находятся между «Империей костей» и входом в демиплан: «Сумрачный клинок» в 10 гексах от ультрадредноута, а «Осиротитель» — в 20. Если один из линкоров будет уничтожен, получит критические повреждения трёх систем одновременно или потеряет половину ПЗ, два корабля предпочтут отступить, чтобы не быть полностью уничтоженными «Империей костей».

«СУМРАЧНЫЙ КЛИНОК» И «ОСИРОТИТЕЛЬ» РАНГ 14

«Таумтех Предвестник» (*«Основная книга правил»*, стр. 315).

ПЗ: 400 у каждого.

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ» РАНГ 20

«Чёрный ветер Аннигилятор» (см. форзац).

ПЗ: 1 050.

СОБЫТИЕ 7: ПОКИНУТЬ КОРАБЛЬ! (КО 12)

Когда «Предвестники» будут уничтожены или отступят, ни один из оставшихся кораблей армады Флота мертвецов не сможет воспрепятствовать столкновению «Империи костей» и «Гасителя звёзд», которое гарантированно уничтожит и супероружие, и флагман.

Скорее всего, персонажам игроков не хочется присутствовать при столкновении лично — чтобы отлететь достаточно далеко от «Империи костей» и пережить грядущее столкновение, им нужно добраться до звездолёта или хотя бы до аварийной капсулы. Герои могут воспользоваться аварийными лифтами, чтобы попасть с капитанского мостика к аварийным капсулам на вторичных палубах взлёта (ангар с капсулами очень похож на тот, через который герои проникли на ультрадредноут, так что вы можете использовать карту зоны **А** на стр. 10, чтобы показать его игрокам), или поспешить на гравипоезде обратно в ангар, где они оставили свой звездолёт.

Игроки должны чувствовать, что время не ждёт и вскоре им не удастся сбежать и остаться в живых, но, если они не сделают чего-нибудь откровенно глупого (не отдохнут пару часов, например), они покинут «Империю костей» вовремя — знать им об этом, впрочем, необязательно. Вы можете подогревать чувство опасности, описывая, что происходит вокруг, когда персонажи бегут по коридорам ультрадредноута: например, вокруг могут мигать белые аварийные огни, на дисплеях на эоксийском языке будут выводиться сообщения о неминуемом столкновении, а гравитация слегка изменится, когда «Империя костей» начнёт проходить через портал. Продолжайте постепенно нагнетать обстановку, особенно во время нескольких раундов битвы с байкоками-охранниками, которые попытаются остановить персонажей (см. «Существа» и «Опасность» ниже).

Существа: вне зависимости от того, какой маршрут выберут персонажи, они неизбежно наткнутся на последний рубеж защиты. Большинство офицеров и членов экипажа, сохранивших свободу воли, слишком заняты собственными попытками выбраться с «Империи костей», но почти все байкоки из службы безопасности настолько самоотверженно выслеживают персонажей игроков, что готовы умереть за возможность отыскать их. Поскольку персонажи, скорее всего, не отображаются на камерах видеонаблюдения (благодаря вирусу «Призрак 2.0»), байкоки разделились на команды по трое, чтобы перекрыть все возможные пути спасения с корабля. Куда бы персонажи ни направились — в ангар (используйте карту зоны **А1** на стр. 10), на станцию гравипоезда (используйте карту зоны **Б** на стр. 21) или по случайному коридору (используйте составное поле *«Коридоры звездолётов»*), они непременно наткнутся на байкоков.

БАЙКОКИ (3) КО 9

Опыт 6 400 за каждого

ПЗ: 144 у каждого (см. стр. 55).

Опасность: когда «Империя костей» приближается к границе портала в демиплан, где хранится «Гаситель звёзд», ультрадредноут попадает в зону гравитационных аномалий, которые нарушают искусственную гравитацию корабля, создавая невесомость, повышая гравитацию до сверхвысокой или даже обращая её вспять. В конце каждого раунда боя с байкоками бросьте 1d20. Если результат равен 11 или выше, местная гравитация резко изменяется: совершите новый бросок и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, как именно. Изменённая гравитация сохраняется до тех пор, пока новый бросок кубика не поменяет её. Если результат составляет 10 или ниже, прибавьте 1 к следующему броску d20 в конце раунда; это изменение накапливается, но сбрасывается, когда гравитация изменяется в следующий раз.

d%	Гравитация
1–20	**Сверхвысокая гравитация:** каждый персонаж получает 2d6 несмертельного урона в начале своего хода. Если у персонажа 0 ПЗ, урон становится смертельным. Кроме этого, применяются все эффекты повышенной гравитации.
21–40	**Повышенная гравитация:** все персонажи перемещаются вдвое медленнее, прыгают вдвое хуже и могут поднять вдвое меньший вес. Шаг дистанции метательного оружия уменьшается в два раза. Манёвренность летающих существ снижается на одну категорию (вплоть до скверной), и они падают на землю, если провалят проверку Акробатики со СЛ 25.
41–60	**Пониженная гравитация:** все персонажи могут прыгать втрое выше и дальше, а также поднимать втрое больший вес. Шаг дистанции метательного оружия увеличивается втрое.
61–80	**Невесомость:** персонажи и незакреплённые предметы начинают парить над землёй. Подробнее правила невесомости изложены на стр. 401 *«Основной книги правил»*.
81–100	**Обратная гравитация:** гравитация возвращается к обычному уровню, но меняет направление на противоположное. Персонажи и незакреплённые предметы падают на потолок (или обратно на пол, если гравитация обратилась вспять повторно). Каждое нелетающее существо получает урон от падения в зависимости от высоты потолков в зоне (1d6 урона за каждые 10 футов).

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»
ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ
ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ
ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ
ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ
ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ
СУПЕРЛИНКОРЫ
ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда персонажам удалось вернуться на свой звездолёт, похитить другой корабль Флота мертвецов или спастись с «Империи костей» в аварийных капсулах, они едва-едва успевают отлететь достаточно далеко, чтобы избежать серьёзных повреждений от взрыва при столкновении ультрадредноута с «Гасителем звёзд». Армада не обращает на героев внимания, поскольку занята либо попытками остановить «Империю костей» (весьма безуспешно, ведь два «Предвестника» уничтожены или отступили), либо состыковаться с ней, чтобы вернуть управление (что сработало бы, будь у нежити больше времени).

Когда «Империя костей» сталкивается с куда более грандиозным «Гасителем звёзд», на какую-то долю секунды кажется, будто ничего не происходит, но затем ультрадредноут вспучивается, и из трещин в его корпусе вырываются лучи чёрной и красной энергии. «Гаситель звёзд» трескается в месте столкновения, а затем взрывается, сгорая в радужном шаре раскалённой плазмы. Ударная волна искажает пространство вокруг портала, и демиплан рвётся на части, уничтожая своё содержимое. Корабли Флота мертвецов, находившиеся рядом с порталом, разлетаются на куски под воздействием потрясшего ткань реальности волнового резонанса. Уцелевшие звездолёты армады в течение нескольких минут отступают в Поток.

От способа, выбранного героями для эвакуации с «Империи костей», зависит, как именно они будут возвращаться в миры Соглашения. Их собственный звездолёт (как и большинство судов Флота мертвецов) оснащён потоковым ускорителем, поэтому персонажи могут отправиться домой, когда захотят. Впрочем, оказавшись в пространстве миров Соглашения на корабле Флота мертвецов, им придётся много объясняться с патрульными судами Блюстителей. Если персонажи выбрали аварийную капсулу, то могут приземлиться на контрольный спутник Врат 1. К счастью, капсула оснащена аварийным маяком, так что персонажи игроков смогут передать через Поток свои координаты и запросить помощь. Общество Звёздных искателей отправит к ним корабль, который прибудет через 5d6 дней. Пока герои томятся в ожидании на контрольном спутнике, они без особого труда смогут найти достаточно пищи и воды для выживания, хотя на протяжении первых нескольких дней на спутник будут периодически обрушиваться обломки, образовавшиеся в результате космической битвы. Есть и хорошие новости: излучение разрушившегося демиплана вызывает разноцветные сияния, переливающиеся в ночном небе планеты.

Как только персонажи игроков вернутся на станцию «Авессалом», все, кто знал о серьёзности их задания, встречают их с восхвалениями и облегчением. Чискиск, куратор героев из Звёздных искателей, особенно желает услышать рассказы об их подвигах и советует им записать свои приключения или выпустить историю в виде цикла видлекций. Что именно рассказывать жителям галактики — решать персонажам, но если они будут полностью откровенны, то прославятся как спасители системы, ведь именно они раз и навсегда предотвратили угрозу «Гасителя звёзд».

ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ

Кишали правили галактикой многие тысячелетия назад. Немногие развалины способны выдержать подобное испытание временем. Когда-нибудь и наша цивилизация падёт, оставив после себя лишь крошащиеся руины, но ничто не хранит историю лучше космоса. Свет далёких звёзд — не более чем отблеск пламени давно потухших светил, преодолевший миллиарды миль, чтобы достичь наших глаз. Даже если случится второй Разрыв и все накопленные нами знания будут стёрты, я уверена, что многие века спустя ночные небеса озарит ярчайшая вспышка, повествующая о славных деяниях Звёздных искателей, осмелившихся отыскать забытое прошлое нашей галактики и тем самым устремивших наш взор в будущее.

— Луваси Эльсебо, первый искатель общества Звёздных искателей

Серия приключений «Мёртвые солнца» завершается, когда персонажи игроков спешно покидают демиплан, разрушив «Гаситель звёзд», но это необязательно конец их истории. Герои не только совершили множество открытий, ведущих к новым приключениям, но и нажили множество врагов и обрели много друзей в ходе кампании — и эти существа могут стать как покровителями, так и противниками.

Древнее супероружие: в ходе войны с сиввами, не стихавшей на протяжении множества поколений, кишали построили десятки лабораторий и фабрик для производства и испытаний вооружения, доселе неизвестного мирам Соглашения. Одержав победу над врагом, кишали постепенно расформировывали эти производства, переносили их на более богатые ресурсами миры или теряли их в ходе конфликтов с другими расами. Ничто из этого оружия по разрушительной мощи не может сравниться с «Гасителем звёзд», но, если кому-то удастся заполучить древние чертежи, они окажутся на пороге воссоздания нового супероружия. Для Флота мертвецов и культа Пожирателя такая информация вполне может перекрыть понесённые потери и стать своего рода утешительным призом, после чего эти организации вполне могут сосредоточить усилия на попытках отомстить героям или их покровителям и союзникам.

В поисках выживших: в ходе угасания кишалийской цивилизации её особо удалённые поселения потеряли связь с родной системой и оказались физически изолированы. Истамакские киши представляют лишь одну из сотен потенциально уцелевших популяций кишали, и герои могут изучить частично разрушенные сервера парящего города, чтобы собрать информацию о местоположении остальных кишалийских колоний. Само собой, некоторые из этих популяций не дожили до наших дней, оставив после себя нетронутые тайники с технологиями древней цивилизации, а другие кишали могли приспособиться к новым условиям обитания, деградировать в технологическом плане или даже продолжить научные изыскания, продолжая дело давно исчезнувшей империи. Обнаружение этих кишалийских поселений может занять у героев десятилетия, а то и ещё дольше — если какие-то из колоний были разрушены не из-за истощения природных ресурсов, а из-за опасных созданий, уже населявших колонизированные миры. Кроме того, как мы уже писали чуть выше, искать поселения кишали могут не только герои — конкуренты и враги тоже не лыком шиты.

Исход Оатиа: эльфы, построившие Храм Двенадцати, покинули свой город Лоскьялуа много тысячелетий назад, совершив ритуал, который они назвали «Небесным путешествием». Оатиа не ведали перелётов через Поток, поэтому странствовали в течение многих веков и в конце концов прибыли в систему, находящуюся на расстоянии менее одного светового года от Врат Двенадцати солнц, где и живут по сей день. После того как Тринадцатые врата были открыты и уничтожены, Оатиа посылают к ним вооружённых исследователей. Вид осквернённых врат может направить этих ярых последователей Ибры по следу героев, но если персонажам игроков удастся воззвать к голосу разума воинственных астрономов, они могут работать сообща, исследуя бесчисленные чудеса по всей галактике.

Герои Звёздных искателей: после обнаружения свидетельств существования древней кишалийской цивилизации, исследования руин на кастровельском континенте Укулам и опровержения существовавших относительно них заблуждений и, конечно же, после разрушения супероружия и предотвращения катастрофы космических масштабов, персонажи игроков возвращаются в миры Соглашения настоящими победителями. Их достижения особенно ценятся обществом Звёздных искателей, и Чискиск помогает им занять в обществе позиции капитанов-кураторов и опубликовать работы о совершённых открытиях. Получив возможность использовать ресурсы Общества, герои могут нанять команды археологов и ксенобиологов, чтобы облегчить последующие изыскания, особенно в свете того, что их пригласили изучить загадки Первенцев Абаллона, обстоятельства возникновения планеты Ориколай (*«Основная книга правил»*, стр. 467) или причины постепенного распада кишалийского общества. Если всё это героям неинтересно, они могут заняться решением других проблем на просторах галактики.

Что будет, если герои потерпят неудачу? Без вмешательства героев Флот мертвецов и культисты Пожирателя неизбежно схлестнутся в битве за обладание «Гасителем звёзд», и кто бы ни вышел из неё победителем, мирам Соглашения несдобровать. Учитывая тот факт, что Флот мертвецов считает подписавший соглашение Эокс «предателем», планета мёртвых и все миры Соглашения могут послужить первой мишенью, хотя супероружию потребуется существенный ремонт и настройка, прежде чем он сможет погасить солнце миров Соглашения. Культисты Пожирателя гораздо более безрассудны, поэтому астрономы миров Соглашения смогут узнать, что героям не удалось предотвратить бедствие, когда одержимые жаждой хаоса и разрушений культисты начнут атаковать неисследованные системы и гасить все звёзды подряд.

Скорее всего, причиной неудачи послужит смерть героев, а их тела окажутся в распоряжении Флота мертвецов. Вторая команда, отправленная, чтобы остановить «Гаситель звёзд», вполне может столкнуться лицом к лицу с уже неживыми Звёздными искателями, служащими адмиралу Вураннке (*«Серия приключений, выпуск №3»*, стр. 48)! Даже если большая часть первой команды уцелела, но отступила, бросив товарищей, некроманты Флота мертвецов оживят павших и те станут врагами, знающими все слабые места и боевые приёмы героев.

Что будет, если «Гаситель звёзд» уцелеет? Кампания предполагает, что герои уничтожат «Гаситель звёзд», но они могут и сохранить его. Подобное оружие быстро привлекает внимание охотников за сокровищами, сект конца света и независимых военачальников. Даже лидеры миров Соглашения не могут прийти к единогласному решению, разрываясь между желанием уничтожить его или использовать для защиты от Роя или других, ещё неизвестных противников. Подобная нерешительность не ускользает от бдительного ока Вескариума, и наиболее агрессивные верховные деспоты принимают решение захватить супероружие для достижения собственных целей. Таким образом, героям вскоре придётся противостоять массе претендентов на супероружие. Организации, считающие, что для всеобщего блага «Гаситель звёзд» должен быть уничтожен, могут взять это дело в свои руки, чтобы предотвратить раскол в системе миров Соглашения.

ВЕСТНИК АПОКАЛИПСИСА

Учёные, изучающие лютых (*«Серия приключений, выпуск №4»*, стр. 59) — разрушительных посланников Пожирателя, считают, что эти существа когда-то были смертными, но впоследствии совершили акт невиданного разрушения и тем самым заслужили видоизменяющее благословение своего божества. Если эта теория верна, то из смертных, устроивших катастрофы мирового масштаба, должны получаться куда более могущественные лютые. Вестник апокалипсиса, лютый по имени Двойное Эхо, выглядит, как и все остальные лютые, словно представитель одной из ныне живущих рас — в данном случае как саркезианин, потомок существ, населявших планеты-близнецы Дамиар и Иово, разрушение которых образовало Диаспору. Культисты Пожирателя осмеливаются произносить имя этого лютого лишь шёпотом, и от ячейки к ячейке из уст в уста передаются легенды, позволяющие предположить, что рождение этого лютого и положило начало поклонению Пожирателю в системе, которую позже назвали мирами Соглашения, хотя эта разрушительная религия стала достаточно влиятельной лишь во время Разрыва.

Немногим известно о том, что именно Двойное Эхо отправил культистов Пожирателя собрать больше информации об «Акреоне» и Потоковом Камне сразу же, как только о них заговорили. Лютый вскоре получил известия о первых успехах культистов и отправился сеять семена разрушения в других солнечных системах, ожидая ощутить победу культистов, когда те запустят супероружие, скрытое за Вратами Двенадцати солнц. Когда персонажи игроков разрушили «Гаситель звёзд», Двойное Эхо, почувствовав вибрации разрушения, решил, что оружие было использовано по назначению. Ориентируясь на источник вибраций в качестве маяка, лютый прибыл к нему, но обнаружил лишь остатки Флота мертвецов и разрозненных выживших из числа последователей Пожирателя. Там где потерпевший поражение культ видел потерянную возможность, лютый нашёл нераскрытый потенциал. Настоящим оружием был не «Гаситель звёзд», а сама солнечная система.

Двойное Эхо послал сигнал ячейкам культа во множестве звёздных систем, призвав их перенастроить Врата Двенадцати солнц и превратить их в новое супероружие. Разрушительных применений Вратам можно придумать много, в зависимости от того, что больше подойдёт вашей кампании. Звёзды сохраняют заданное положение лишь благодаря созданному кишали гравитационному феномену — сети невероятно плотных космических струн в недрах контрольных спутников звёзд, — и Двойное Эхо может оказаться способен использовать их, чтобы удалённо повлиять на гравитационные силы одной из солнечных систем и при помощи бушующих приливных сил разорвать её планеты в клочья. Хоть Тринадцатые врата и открывались в демиплан, умелые инженеры могут изменить конфигурацию их систем, чтобы создавать червоточины, способные втягивать населённые планеты и запускать их в опасные сектора космоса (или прямиком в звёзды). Кроме этого, небольших изменений может быть достаточно, чтобы вся внепространственная конструкция переместилась через Поток к другим мирам, испепеляя цивилизации жаром дюжины светил. В качестве третьей возможности на основе частей разрушенного «Гасителя звёзд» и других экземпляров кишалийских технологий со всех концов галактики вполне можно создать устройство, превращающее звезду в сверхновую — при этом она увеличивается, поглощая ближайшие планеты, а остальные уничтожаются её жаром и излучением. Любая из описанных стратегий требует существенных затрат времени и ресурсов, и её воплощение в жизнь может привлечь ненужное внимание.

Подобное внимание проявит Геваларск Нор, посол Эокса на станции «Авессалом». Он замечает, что культисты миров Соглашения консолидируются, а не отступают, и начинает изучать их деятельность, посылая в том числе и разведывательные экспедиции к Вратам Двенадцати солнц, — немногочисленные выжившие докладывают о Двойном Эхо и его новом проекте. К несчастью, из-за того что Флот мертвецов принимал непосредственное участие в последних событиях, основная часть политического влияния Нора ушла на подтверждение непричастности Эокса и его самого к дезертировавшему флоту. Нору не удаётся заручиться поддержкой ни Рыцарей Голариона, ни Блюстителей, ни кого-то ещё, и последней его надеждой становятся персонажи игроков. От отношений между послом и героями зависит, как он обратится к ним за помощью. Если отношения хорошие, он свяжется с ними напрямую, а если нет — организует встречу под ложным предлогом. Как бы плохо стороны друг к другу ни относились, Нор готов заключить сделку — разведданные указывают, что первой целью лютого выбран Эокс. Тем не менее мощь пока ещё не завершённого оружия обещает быть настолько огромной, что вместе с Эоксом будут разрушены ещё несколько миров Соглашения, если не вся система целиком.

Из-за растущего числа культистов, прибывающих к Вратам Двенадцати солнц, любая лобовая атака будет равносильна самоубийству. Вместо этого герои могут попытаться перехватить культистов, которые ищут в кишалийских руинах технологии, способные обуздать силу Врат. Для этого им придётся отправиться на три луны Иктриоса, где из-за радиоактивного излучения умирающей звезды была уничтожена большая часть живого, а уцелеть удалось лишь огромным вредителям, или на Рендратт-5, где кишалийские учёные создали биоимпланты столь сложные, что у аугментаций пробудилось сознание и они подчинили себе своих создателей. Куда бы ни отправились герои, они могут всецело положиться на поддержку Нора, который предоставит и союзников из числа нежити, и даже эксклюзивный доступ к эоксийским некротрансплантам.

Если персонажам игроков удастся помешать Двойному Эхо, его, возможно, выйдет заманить подальше от Врат Двенадцати солнц, где с ним можно будет сразиться на более выгодных условиях. В ином же случае героям придётся

захватить звездолёт культа Пожирателя и вернуться к Вратам под видом культистов, везущих необходимую технику. Оказавшись на главном контрольном спутнике, персонажи игроков смогут проникнуть на базу лютого, куда со всей галактики стекаются культисты — многие из них принадлежат к неизвестным ранее расам. Однако героям следует действовать быстро, чтобы помешать осуществлению замыслов Двойного Эхо и победить его в схватке. Если лютому удастся сбежать, то персонажам, возможно, придётся пуститься в погоню за злодеем, пытающимся собрать себе новые армии на разных планетах.

ДВОЙНОЕ ЭХО КО 17

Опыт 102 400

Уникальный лютый (*«Серия приключений, выпуск №4»*, стр. 59).

Хаотичное злое крупное потустороннее существо (злой, местный, хаотичный).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (жизнь) 60 футов; **Внимание** +29.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 290

ЭКБ: 31; **ККБ:** 30.

Стойкость +17; **Реакция** +15; **Воля** +20.

Невосприимчивость: вакуум, яд.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (Св; средняя манёвренность).

В ближнем бою: крушащий удар +26 (8d6 + 25 Д).

Дистанционная: пустотный разряд +28 (4d8 + 17 урона силой; крит.: серьёзное ранение [СЛ 24]).

Псевдозаклинания (УЗ 17; атака в ближнем бою +27, дистанционная атака +28):

1 в неделю — *межпланетная телепортация* (только сам заклинатель), *планарный переход*;

1 в день — *гравитационная сингулярность, дезинтеграция* (СЛ 26);

3 в день — *высшее рассеивание магии, высший нейронный импульс* (СЛ 25), *вытягивание тепла* (СЛ 25), *проклятие* (СЛ 24);

Неограниченно — *зеркальное отражение, истощение, увидеть невидимое.*

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: разрушительные речи, разрывающий вихрь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +8; **Лвк:** +3; **Вын:** +3; **Инт:** +1; **Мдр:** +5; **Хар:** +11.

Навыки: Запугивание +34, Мистицизм +34, Проницательность +29.

Языки: всеобщий, демонический; телепатия 100 футов.

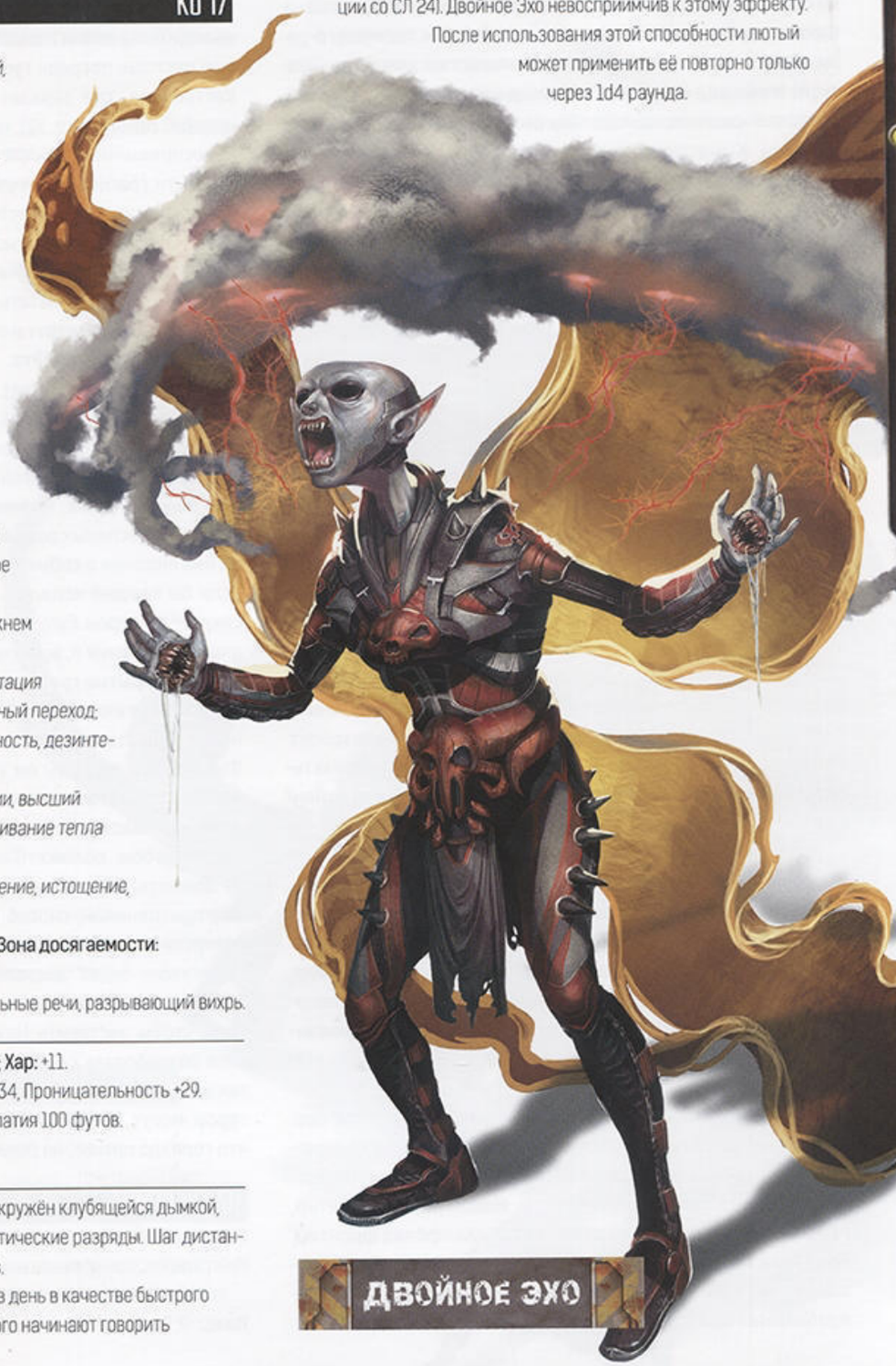
Прочие способности: недышащий.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пустотный разряд (Св): Двойное Эхо окружён клубящейся дымкой, из которой может выпускать энергетические разряды. Шаг дистанции этой атаки составляет 50 футов.

Разрушительные речи (Св): один раз в день в качестве быстрого действия многочисленные рты лютого начинают говорить о всеобщем уничтожении. На протяжении следующих трёх раундов любой хаотичный злой последователь Пожирателя в радиусе 120 футов от лютого добавляет всем своим атакам критический эффект «серьёзное ранение» (дополнительно к уже существующим критическим эффектам); если у атаки уже есть такой критический эффект, вместо этого его СЛ увеличивается на 2. Если в течение этих трёх раундов Двойное Эхо получает урон, эффект разрушительных речей сразу же завершается.

Разрывающий вихрь (Св): когда Двойное Эхо в течение одного хода дважды успешно атакует одно и то же существо крушащим ударом или пустотным разрядом, он в качестве ответного действия может создать *космический вихрь* с центром на цели (испытание Реакции со СЛ 24). Двойное Эхо невосприимчив к этому эффекту. После использования этой способности лютый может применить её повторно только через 1d4 раунда.



ДВОЙНОЕ ЭХО

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»
ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ
ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ
ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ
ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ
ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ
СУПЕРЛИНКОРЫ
ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ЧУЖЕРОДНЫЕ ВИДЫ

Отправив «Империю костей» на столкновение с «Гасителем звёзд», герои спешат покинуть демиплан. Им может показаться, что всё уже позади и их ждёт лишь триумфальное возвращение в миры Соглашения, но дело может принять иной оборот. Физические аномалии схлопывающегося демиплана могут повлиять на двигатели «Рассветной девы», и герои окажутся в опасном облаке обломков. Уклоняясь от частей уничтоженного флагмана Флота мертвецов, они заметят, что в ткани гибнущего демиплана открываются дыры во множество иных реальностей. Наконец, потрёпанный звездолёт оказывается в незнакомой системе, неподалёку от пригодной для обитания планеты. К счастью для героев, на планете обнаруживается база «Халфблад фронтир компани», организации полуорков, занимающейся подготовкой мест для поселений на ещё не колонизированных планетах. Осуществив с помощью этой фирмы ремонт звездолёта, герои отправляются в миры Соглашения, надеясь, что их примут как истинных спасителей.

Уничтожение демиплана прорвало ткань реальности, в результате чего содержимое некоторых планов выплеснулось наружу — опаснее всего оказался состоящий из стигийских спор обитатель Абаддона. Это потустороннее существо, известное лишь как Наксикриот, неустанно перемещается по галактике, заражая живых существ спорами, заставляющими жертв искать населённые места и заражать других, аналогично паразитическому грибу кордицепсу. Смерть небольших групп, несомненно, трагична, но если погибает много существ, Наксикриот способен привязать их души к окружающей местности и использовать их энергию, чтобы преобразовать ландшафт по образу и подобию Абаддона. Когда число заражённых достаточно для преображения планеты, Наксикриот проникает на улетающий звездолёт или угоняет один из кораблей, чтобы впоследствии врезаться на нём в новый мир, который ждёт заражение и, в конечном итоге, разрушение.

В своё время Наксикриот послужил причиной угасания многих древних цивилизаций космоплавателей, но одна из них, казалось, сумела с ним покончить. Несмотря на то, что споры в конечном итоге уничтожили цивилизацию, группа уцелевших мистиков выследила Наксикриота, заточила его в тюрьму вне измерений и использовала всю оставшуюся магическую силу, чтобы столкнуть свой инфицированный мир с солнцем, пожертвовав собой, но и уничтожив все оставшиеся споры.

Наксикриот провёл в стерильной одиночной камере бесчисленные столетия, медленно теряя рассудок, пока наконец уничтожение демиплана не разрушило место его заточения. Обратившись в облако спор, Наксикриот незаметно перелетел на «Рассветной деве» к базе «Халфблад фронтир компани». Поначалу Наксикриот, скорее всего, останется незамеченным, но герои в какой-то момент заметят следы его пребывания или симптомы болезни, которой он попытается заразить героев поодиночке. Герои поймут, что на борту звездолёта находится смертельная зараза, и осознают, что это лишь полбеды: они способствовали её распространению, поскольку Наксикриот покинул корабль в первом же подходящем космопорту, когда герои ещё не осознавали, что происходит.

Вскоре из поселений, посещённых персонажами игроков, начинают поступать сообщения. База полуорков перестаёт выходить на связь, а спасатели обнаруживают лишь плесневую пустошь посреди густого леса. Споры могут достигнуть Кастровеля, где заразят агрессивных ксариков (*«Инопланетный архив»*, стр. 52), которые эволюционируют, получая невосприимчивость к болезни и становясь её переносчиками. Нити грибницы могут затянуть улицы станции «Авессалом», где героев торжественно встречали лишь несколько дней назад. Масштабы разрушения зависят лишь от количества посещённых героями мест и размаха истории, которую вы пожелаете рассказать. Наксикриот может скрыться где-то неподалёку, а может и отправиться дальше, проникнув на борт другого звездолёта.

Злодей, однако, может быть сосредоточен не только на одном разрушении. Века, проведённые в заточении, могли подточить его рассудок, и Наксикриот может пребывать в замешательстве и лишь пытаться создать что-то наподобие родного дома. Возможно, в создаваемых им отвратительных плесневых рощах он ищет ответы, находя в каждой из них видения о событиях времён Разрыва и всеобщей, как если бы каждый испил из Стикса, амнезии. В погоне за Наксикриотом герои будут находить всё более и более свежие очаги заражения и, возможно, испытают видения сами. Быть может, покрытые грибами заражённые бормочут о давно забытых событиях, а инородные грибные пустоши будут внешне напоминать знакомые руины, оставшиеся после Разрыва. Вам решать, крупицы ли это утерянной истины или созданная Наксикриотом ложь.

Загнав Наксикриота в угол, герои должны вступить с ним в бой, чтобы положить конец разрушениям. Героям стоит помнить, что выбор места боя крайне важен при схватке с противником, способным ускользнуть через малейшее отверстие, — возможно, для битвы с этим потусторонним существом будет достаточно герметичной лаборатории или опечатанного склада, но может случиться и так, что для того, чтобы заставить Наксикриота принять бой, потребуется разработать сложный и хитроумный план, ведь лишь так удастся избавиться от него раз и навсегда. Кроме этого, герои могут попросту изгнать его в Великое Запределье, что гораздо проще, но решит проблему лишь на время.

НАКСИКРИОТ КО 16

Опыт 76 800

Нейтральное злое крупное потустороннее существо (злой, растениеподобный, экстрапланарный).

Иниц. +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +28.

ЗАЩИТА ПЗ: 268

ЭКБ: 30, **ККБ:** 31.

Стойкость +14; **Реакция** +16; **Воля** +19.

Защитные способности: быстрое исцеление 10; **Невосприимчивость:** болезнь, кислота, яд; **Устойчивость:** огонь 10, холод 10, электричество 10.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

В ближнем бою: рог +27 (4d8 + 23 *Ко*) или отросток +29 (3d8 + 23 *Д* и споры души).

Мультиатака: рог +21 (4d8 + 23 *Ко*), 2 отростка +23 (3d8 + 23 *Д* и споры души).

Дистанционная: плевок +27 (5d4 + 16 *К* и споры души).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов (20 футов для отростка).

Атакующие способности: заражение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +7; **Лвк:** +2; **Вын:** +4; **Инт:** +10; **Мдр:** +5; **Хар:** +3.

Навыки: Атлетика +28, Биологические науки +33, Блеф +33, Мистицизм +33, Скрытность +28.

Языки: всеобщий, демонический; инфицированная телепатия 300 футов.

Прочие способности: разъединение, растениеподобный.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Инфицированная телепатия (Св): способность аналогична телепатии, но Наксикриот может общаться с её помощью только с существами с шаблоном спорулянта.

Плевок (Экс): шаг дистанции плевка Наксикриота составляет 30 футов.

Разъединение (Экс): в качестве основного действия Наксикриот может рассыпаться облаком спор, превращаясь в стаю миниатюрных существ. Находясь в разъединённом состоянии, Наксикриот получает защиту стаи, невосприимчивости стаи, тошнотворность (СЛ 24), атаку стаи (3d8 + 23 *К* и споры души) и скорость полёта 40 футов (Экс, средняя манёвренность), но не может использовать остальные атаки. Если Наксикриот потеряет сознание или умрёт, он принимает истинную форму; в остальных случаях для возвращения в истинную форму ему требуется сопутствующее действие.

СПОРЫ ДУШИ

Тип: болезнь (контакт); **Испытание:** Стойкости со СЛ 24.

Трек: психическая болезнь; **Частота:** 1 в час, до 6 часов.

Эффект: трек прогрессии Здоров – Ослаблен – Измотан – Сбит с толку – Порабощён; порабощённая жертва получает базовый шаблон спорулянта (см. ниже) и выполняет указания Наксикриота, как если бы находилась под действием заклинания *приворот (чудовище)*; «порабощён» – конечная стадия.

Лечение: 2 испытания подряд.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН СПОРУЛЯНТА

Спорулянты — существа, поражённые изменяющими сознание спорами Наксикриота. При отсутствии иных указаний заражённые существа ищут населённые районы, чтобы распространять споры. Персонаж игрока, получивший простой базовый шаблон спорулянта, обычно становится персонажем ведущего и переходит под его контроль (при этом считается, что роль получившегося персонажа ведущего позволяет ему взять классовый шаблон, соответствующий классу персонажа игрока).

Особенности: получает подтип «растениеподобный»; инфицированная телепатия (см. блок параметров Наксикриота).

Способности: существо получает атаку плевком, наносящую урон кислотой (величина урона определяется ролью и КО существа, см. *«Инопланетный архив»*, стр. 126–131). Когда существо убито, оно выпускает споры души в области взрыва радиусом 10 футов, СЛ испытания определяется в соответствии с ролью и КО существа.

НАКСИКРИОТ

СУПЕРЛИНКОРЫ

«Безжалостный клинок» одновременно и звездолёт, и город, и надо разбираться в функционировании обоих, чтобы им управлять. Ты можешь быть сколь угодно гениальным инженером, способным с завязанными глазами собрать и разобрать реактор, но это ровным счётом ничего не значит, когда приходит время закупки поликарбонатных пластин для починки корпуса и тебе нужно убедить казначея выделить на это дело пару сотен тысяч кредитов. Нет, друг, тебе надо быть и политиком, и механиком и иметь под рукой не только ключи и паяльник, но и убедительный довод или давно обещанное одолжение. В противном случае мы долго не протянем.

— Мозмуран Гримхельм, глава гильдии инженеров

На современных верфях строят звездолёты самых разнообразных размеров, от маленьких до колоссальных. Некоторые корабли, например «Идари», куда крупнее колоссальных судов, но, как правило, это древние звездолёты, строившиеся в особых случаях, и у них отсутствуют потоковые ускорители, поэтому через Поток они перемещаться не могут. Тем не менее суперлинкоры всё же существуют — это исполинские звездолёты, оснащённые потоковыми ускорителями и обладающие исключительными размерами и огневой мощью, что позволяет им выступать в качестве основы эскадр самых крупных и боеспособных флотов. Для постройки такого корабля необходимо влияние как минимум планетарного масштаба и огромное количество ресурсов, поэтому ими владеют лишь крупные организации. К кораблям такого типа относятся, например, флагман Флота мертвецов «Империя костей», вескарианские «Покоритель миров» и «Безжалостный клинок» и те из крупнейших звёздных цитаделей дварфов, что оснащены потоковыми ускорителями.

Суперлинкоры выступают либо в качестве флагманов, либо в качестве мобильных баз, но некоторые совмещают обе роли. Базовые корабли хорошо зарекомендовали себя для колонизации или исследования удалённых миров, а некоторые представляют собой автономные армады, перевозя в своих ангарах огромное количество менее крупных звездолётов. Некоторые базовые корабли — самостоятельные политические образования, передвижные города-государства. Флагманы — мощнейшие корабли в распоряжении своих владельцев, поэтому их сопровождают крейсеры, эскортные суда, разведчики, суда снабжения и прочие звездолёты. Все военные диктаторские режимы, способные содержать сверхколоссальных размеров флагман, используют его в качестве символа военной мощи и мобильного штаба для главнокомандующих. Любой флот неусыпно следит за своими суперлинкорами, поскольку потеря такого судна нанесёт разрушительный удар по боеспособности.

Даже располагая достаточными ресурсами для создания сверхколоссального звездолёта, большая часть организаций предпочтёт ему несколько дредноутов и носителей — денег и личного состава для них потребуется столько же. По слухам, у некоторых организаций есть засекреченные суперлинкоры, а некоторые говорят, что есть и сверхколоссальные суда, действующие в интересах давно развалившихся империй. Достоверных доказательств существования подобных кораблей нет, но космос настолько огромен, что такую вероятность нельзя списывать со счетов.

В этом разделе описываются суперлинкоры и вводится новая категория размеров звездолётов — сверхколоссальные. Длина таких судов превышает 6 миль, а весят они свыше 1000 мегатонн и получают штраф –8 к КБ и ЗН. Сверхколоссальные звездолёты используют обычные правила, описанные в главе 9 *«Основной книги правил»*, но с приведёнными ниже исключениями.

Базовый корпус

В основе каждого звездолёта находится корпус, определяющий его размер, манёвренность, максимальное количество мест под орудия, ПЗ, возможность расширения и прочие параметры.

Базовый корабль

Размер: сверхколоссальный.
Манёвренность: скверная (Пилотирование –2, поворот 4).
ПЗ: 450 (шаг 75); **ПП:** 15; **КП:** 90.
Место под орудия: нос (4 тяжёлых), левый борт (4 тяжёлых), правый борт (4 тяжёлых), турель (2 сверхтяжёлых).
Отсеки расширения: неограниченно; чем больше длина или ширина базового корабля, тем больше у него отсеков.
Минимальный экипаж: 150; **Максимальный экипаж:** 100 000.
Стоимость: 250.

Ультрадредноут

Размер: сверхколоссальный.
Манёвренность: скверная (Пилотирование –2, поворот 4).
ПЗ: 550 (шаг 100); **ПП:** 20; **КП:** 110.
Место под орудия: нос (2 сверхтяжёлых, 2 тяжёлых, 1 осевое), левый борт (2 сверхтяжёлых, 3 тяжёлых), правый борт (2 сверхтяжёлых, 3 тяжёлых), турель (1 сверхтяжёлое, 2 тяжёлых).
Отсеки расширения: неограниченно; чем больше длина или ширина ультрадредноута, тем больше у него отсеков.
Минимальный экипаж: 250; **Максимальный экипаж:** 5 000.
Стоимость: 350.

Реактор

Для питания сверхколоссального звездолёта требуется неимоверное количество энергии. Их реакторные отсеки огромны, что позволяет разместить в них соответствующего размера реакторы, недоступные другим судам. На сверхколоссальный звездолёт можно установить один из сверхколоссальных реакторов, описанных ниже. При установке такого реактора можно добавить до четырёх запасных, предназначенных для звездолётов огромного или гигантского размера. Если у сверхколоссального звездолёта нет сверхколоссального реактора, на него можно установить до пяти реакторов для кораблей колоссального размера.

Реактор	Размер	ЕМ	Стоимость (в ПС)
«Титан» малый	СКлс	700	50
«Титан» средний	СКлс	950	60
«Титан» ультра	СКлс	1 200	70

Двигатели

Двигатели сверхколоссальных звездолётов прежде всего ориентированы на скорость, поскольку манёвренность кораблей такого размера увеличить крайне сложно.

Двигатель	Размер	Скорость (в гексах)	Модификатор пилотирования	ЕМ	Стоимость (в ПС)
Двигатели СКлс4	СКлс	4	+1	300	16
Двигатели СКлс6	СКлс	6	+0	400	20
Двигатели СКлс8	СКлс	8	–1	500	24

Бронирование

При определении стоимости бронирования сверхколоссального звездолёта используется коэффициент размера 8.

Жилые отсеки

Из-за размера суперлинкора даже при установке на него жилых отсеков эконом-класса 10% экипажа достанутся стандартные жилые отсеки, а 1% — отсеки класса «люкс» без

«Империя костей»
Часть 1: Одной ногой в могиле
Часть 2: Массовые захоронения
Часть 3: Сквозь кости
Часть 4: Мёртвый груз
Продолжение кампании
Суперлинкоры
Звездолёты Флота мертвецов
Инопланетные архивы
Кодекс миров

дополнительной платы. При установке стандартных жилых отсеков для большей части экипажа 10% получат жилые отсеки класса «люкс» без дополнительной платы.

КОМПЬЮТЕР

На сверхколоссальных звездолётах используются те же компьютеры, что и на остальных, но главный компьютер должен быть не хуже типа 4. В отличие от обычных звездолётов на сверхколоссальном звездолёте может быть установлен вспомогательный бортовой компьютер более низкого, по сравнению с главным, типа.

На сверхколоссальном судне достаточно места, чтобы оснастить одноузловой компьютер типа 4 и выше подчинёнными системами — сетевыми узлами, увеличивающими его вычислительную мощность. В роли подобного узла может выступать как выделенная технологическая система, так и подключённая кибернетическая нежить, биотехнологический вычислительный организм, маготехнический информационный кристалл или одно из множества аналогичных устройств, повышающих мощность и доступность компьютерной системы.

Вне зависимости от внешнего вида на установку сетевых узлов требуется куда меньше ПС, чем на компьютеры, обладающие теми же преимуществами. Стоимость одного узла в ПС равна типу улучшаемого одноузлового компьютера, и он даёт ещё один бонус, как если бы был одним из узлов этого компьютера. Для питания сетевых узлов требуется много энергии, поэтому максимальное количество таких устройств не может превышать половину номера типа компьютера. Параметры сетевых узлов приведены в таблице ниже.

СЕТЕВОЙ УЗЕЛ	БОНУС	ЛИМИТ УЗЛОВ	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)
Тип 4	+4	2	8	4
Тип 5	+5	2	10	5
Тип 6	+6	3	11	6
Тип 7	+7	3	13	7
Тип 8	+8	4	15	8
Тип 9	+9	4	17	9
Тип 10	+10	5	19	10

ТАКТИЧЕСКИЙ СЕНСОРНЫЙ ЦЕНТР

ОТСЕКИ РАСШИРЕНИЯ

На сверхколоссальных звездолётах, как и на обычных, есть отсеки расширения. В недрах таких кораблей можно разместить сколько угодно подобных отсеков, и все они будут так или иначе задействованы. Любой отсек расширения сверхколоссального корабля представляет собой сразу несколько соединённых между собой помещений или палуб, дополненных резервными системами и способных изменять конфигурацию при необходимости. Таким образом, магическая лаборатория суперлинкора — не одно помещение, а целый комплекс, позволяющий членам экипажа выполнять работы, требующие магической лаборатории. Размеры таких отсеков позволяют любому количеству членов экипажа одновременно использовать их.

МОДИФИЦИРОВАННЫЕ ОТСЕКИ РАСШИРЕНИЯ

Нижеперечисленные отсеки суперлинкоров несколько отличаются от обычных.

Ангар: в ангаре сверхколоссального звездолёта можно разместить до восьми звездолётов среднего размера (вместо каждого среднего звездолёта можно разместить два небольших или четыре маленьких). Расширение существующего ангара, позволяющее разместить ещё восемь средних звездолётов, увеличивает стоимость всего на 1 ПС.

Грузовой отсек: у сверхколоссального звездолёта есть по 1 грузовому отсеку за каждые 10 ПС стоимости базового корпуса. Установка каждого дополнительного отсека стоит 5 ПС.

ОСОБЫЕ ОТСЕКИ РАСШИРЕНИЯ

Некоторые отсеки расширения можно установить лишь на сверхколоссальные звездолёты.

ОТСЕК РАСШИРЕНИЯ	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)
Потоковая катапульта	40	20
Система переработки	2	1
Тактический сенсорный центр	2	1

Потоковая катапульта: данное устройство предназначается для запуска кораблей меньшего размера из ангаров суперлинкора прямо в Поток. Рейтинг потокового ускорителя звездолёта, запущенного при помощи катапульты, временно увеличивается на 1. Это преимущество сохраняется до тех пор, пока этот звездолёт находится в Потоке и придерживается заданного при запуске курса. Оно теряется при смене курса или выходе из Потока.

Система переработки: данная система позволяет сверхколоссальному звездолёту быть практически полностью автономным на протяжении десятков и даже сотен лет. Множество плавилен, преобразователей биомассы, а также систем, производящих и преобразующих УПО, позволяют звездолёту превращать практически все отходы в сырьё и готовые изделия.

Тактический сенсорный центр: тактический сенсорный центр (или ТСЦ) позволяет сверхколоссальному кораблю комбинировать данные сенсоров, получаемые от эскортных судов, составляя из них единую картину окружающего

пространства, и передавать её на все звездолёты. Офицеры по науке могут использовать ТСЦ, чтобы подключить сенсоры любого количества союзных судов, находящихся в радиусе действия сенсоров звездолёта с ТСЦ. Дистанция действия сенсоров всех подключённых таким образом звездолётов приравнивается к наибольшей дистанции среди всех установленных на них сенсоров, поскольку ТСЦ обрабатывает данные, полученные со всех подключённых кораблей, сопоставляет их, выделяет возможные цели и передаёт эту информацию обратно союзникам.

ПОТОКОВЫЙ УСКОРИТЕЛЬ

На сверхколоссальные звездолёты можно установить только потоковый ускоритель «Сигнал» базовый (стоимостью 16 ПС).

СЕНСОРЫ, СИСТЕМЫ БЕЗОПАСНОСТИ И ЩИТЫ

Сенсоры, системы безопасности и щиты суперлинкоров во многих случаях уступают таковому оснащению у кораблей эскорта. В бою сверхколоссальные звездолёты полагаются прежде всего на внушительный запас ПЗ и тратят ПС и ЕМ на установку и питание огромных орудий, устоять под огнём которых способны немногие.

СРЕДСТВА РАДИОЭЛЕКТРОННОЙ ЗАЩИТЫ

Величина бонуса к ЗН от средств радиоэлектронной защиты, установленных на сверхколоссальный звездолёт, снижается на 8.

ОСЕВЫЕ ОРУДИЯ

На любой сверхколоссальный звездолёт можно установить множество сверхтяжёлых орудий, но ультрадредноуты могут похвастаться ещё более разрушительным осевым орудием. Это огромной мощи устройство располагается вдоль центральной оси судна и способно конвертировать энергию корабельных двигателей и реактора в смертоносную атаку прямого наведения, способную уничтожить большинство целей. На суперлинкор невозможно установить более одного такого орудия, хотя оно и может обладать множеством отверстий и фокусирующих линз, составляющих его внутреннее устройство. Осевое орудие всегда располагается в носовом секторе корабля.

Перед выстрелом осевое орудие должно быть заряжено. Для запуска процесса заряжания бортинженер должен совершить действие на этапе ремонта и успешно пройти проверку Инженерного дела (СЛ = 10 + 1,5 × ранг звездолёта), чтобы активировать орудие, после чего оно заряжается в течение текущего и следующего раунда.

На третий раунд из осевого орудия можно выстрелить на этапе стрельбы, для чего бортстрелок совершает действие выстрела. Поскольку для прицеливания из осевого орудия требуется перемещать сам звездолёт, бортстрелок получает бонус +2 к проверке стрельбы при использовании числа пунктов в навыке Пилотирования вместо БМА. Если бортстрелок предпочитает использовать для стрельбы БМА, он получает бонус +1 к проверкам стрельбы, если у него есть пункты в Пилотировании. Более того, если бортстрелок в этом раунде не стрелял из прочих орудий, помимо осевого, он дополнительно наносит 1 пункт урона за каждую брошенную при проверке урона кость. После выстрела осевое орудие не может быть повторно активировано в течение 2d4 раундов.

Если бортстрелок не выстрелит из осевого орудия в первом после окончания заряжания раунде, один из членов экипажа должен в каждом раунде совершать действие бортинженера или бортстрелка (проверка не требуется), чтобы держать орудие в боевой готовности. Если такое действие не совершено, орудие разрядится, как если бы из него был произведён выстрел, и сможет быть повторно активировано только через 2d4 раунда.

СТОРОЖЕВЫЕ СУДА

При перемещении флотилии иногда выделяют сторожевые суда — эскортные звездолёты, экипажи которых следят за окружающих пространством, чтобы предотвратить внезапные атаки и иметь возможность обнаружить приближение противника и своевременно отреагировать на него. Сверхколоссальные звездолёты регулярно прибегают к этой тактике для поиска вражеских целей. Если в начале космического боя высокоранговый звездолёт решит использовать свой эскорт подобным образом, самый высокоранговый эскортный корабль будет считаться самым высокоранговым во флотилии при определении расстояния между противоборствующими сторонами (см. *«Основную книгу правил»*, стр. 316–317, раздел «Начало боя»).

ОСЕВЫЕ ОРУДИЯ

ОСЕВЫЕ ОРУДИЯ	ДИСТАНЦИЯ	УРОН	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Вихревой поглотитель	Средняя	6d12 × 10	80	80	Вихревое
Гиперускоритель масс	Дальняя	6d6 × 10	40	30	Линейное
Гравитационный аннигилятор	Дальняя	8d6 × 10	50	60	Луч захвата
Нова-таран	Дальняя	6d10 × 10	75	45	Линейное
Плазменная ультрапушка	Средняя	9d6 × 10	80	35	Линейное
Разерная ультрапушка	Дальняя	6d8 × 10	90	60	Линейное
Ультрагразер	Средняя	6d8 × 10	75	70	Линейное, облучение (повышенный уровень)
Ультралазер	Дальняя	6d4 × 10	30	25	Линейное
Ультрамазер	Дальняя	6d8 × 10	60	40	Линейное
Ускоритель частиц	Дальняя	9d4 × 10	50	30	Линейное

ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ

Внимание всему экипажу, с вами говорит капитан. Знаю, что в последнее время вы заскучали, роясь в развалинах колоний, которые по глупости своей надеялись выжить здесь, в Просторе. Я слышу ваше недовольное роптание в коридорах. Вы считаете всех нас падальщиками и гадаете, когда придёт время поразмяться. Не забывайте, мы исполняем свой долг во имя Флота мертвецов! Мы собираем тела для пополнения наших рядов, и придёт день, когда мы сотрём всё живое с лица галактики! Только что наши сенсоры засекли сигнал бедствия — это звездолёт миров Соглашения. Его двигатели вышли из строя, а инженер потерял сознание. Мы отправимся на помощь... и пополним ряды свежими трупами!

— Ковлов Амалан, капитан «Последнего издыхания»

Учёные и инженеры Флота мертвецов, изгнанной армады нежити, регулярно изобретают новые пути повышения смертоносности звездолётов в ходе непрекращающихся боевых действий. Для приобретения описанного ниже оснащения используются ПС, но купить эти отсеки расширения или орудия можно только на чёрном рынке или непосредственно у представителей Флота мертвецов.

ОТСЕКИ РАСШИРЕНИЯ

Данные отсеки расширения помогают Флоту мертвецов в бою против всего живого.

ОТСЕК РАСШИРЕНИЯ	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)
Некроморг	1	2
Призрачный двигатель	10	5
Трупоутилизатор	2	2

НЕКРОМОРГ

Некроморг содержит оборудование, помогающее заклинателям создавать нежить. Заклинателю всё равно необходимы особые материалы, требуемые для создания нежити. Преимущество некроморга состоит в том, что у созданной в нём нежити на 10% больше ПЗ, чем у обычной нежити этого КО. Кроме того, в некроморге можно хранить до пяти трупов существ размером не более среднего, защитив их от разложения. Труп крупного существа занимает столько же места, сколько два средних.

ПРИЗРАЧНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Призрачный двигатель можно установить только на звездолёты размером не более крупного. На этапе командования в качестве действия офицера по науке вы можете совершить проверку Компьютеров (СЛ = 10 + 1,5 × ранг звездолёта), чтобы задействовать призрачный двигатель. При успешной проверке он включается и корабль, на котором он установлен, становится неосязаемым.

Включённый призрачный двигатель создаёт следующие эффекты в космическом бою. Он питается от двигателей корабля, поэтому скорость неосязаемого звездолёта снижается на 2, а дистанция между поворотами увеличивается на 1. Неосязаемый звездолёт может перемещаться через занятые вражескими кораблями гексы и не провоцирует при этом дополнительных атак с их стороны, но и сам не совершает таких атак, когда через его собственный гекс перемещается звездолёт противника.

ТРУПОУТИЛИЗАТОР

Трупоутилизатор позволяет экипажу звездолёта превращать мёртвые тела в материалы для некротрансплантов (*«Серия приключений, выпуск №3»*, стр. 44). Процесс утилизации занимает 1 час, и в ходе него труп превращается в УПО для некротрансплантов в количестве, равном 10 × КО существа, труп которого утилизирован. Эти УПО можно использовать только для создания некротрансплантов.

ОРУДИЯ

Описанные ниже особые свойства орудий — последние научные достижения Флота мертвецов. В таблице ниже приведены орудия, обладающие этими свойствами.

РАЗДЕЛЯЮЩЕЕСЯ

Данным особым свойством могут обладать только самонаводящиеся орудия. Если выпущенный из такого орудия снаряд уничтожен до попадания в цель, он разделяется на несколько частей. В случае если разделяющееся оружие попадает в звездолёт, но бортстрелок цели уничтожил его снаряд при помощи орудия активной защиты, разделяющееся орудие всё равно наносит половину урона.

СКОВЫВАЮЩЕЕ

Орудие с этим свойством стреляет концентрированной негативной энергией. Живые существа на борту звездолёта, получившего урон ПЗ от такого орудия, должны пройти испытание Стойкости (СЛ = 10 + 1,5 × ранг стрелявшего звездолёта) и при провале получают штраф –2 ко всем действиям экипажа на 1d3 раунда.

ОРУДИЯ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

ЛЁГКИЕ ОРУДИЯ	ДИСТАНЦИЯ	СКОРОСТЬ (В ГЕКСАХ)	УРОН	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПРЯМОГО НАВЕДЕНИЯ						
Излучатель негативной энергии	Средняя	–	2d6	10	7	Сковывающее
САМОНАВОДЯЩИЕСЯ						
Пусковая установка лёгких ракет «Падальщик»	Дальняя	12	3d8	10	5	Боезапас 5, разделяющееся

ТЯЖЁЛЫЕ ОРУДИЯ	ДИСТАНЦИЯ	СКОРОСТЬ (В ГЕКСАХ)	УРОН	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПРЯМОГО НАВЕДЕНИЯ						
Тяжёлый излучатель негативной энергии	Средняя	–	5d6	15	15	Сковывающее
САМОНАВОДЯЩИЕСЯ						
Пусковая установка тяжёлых ракет «Падальщик»	Дальняя	10	6d10	15	15	Боезапас 5, разделяющееся

СВЕРХТЯЖЁЛЫЕ ОРУДИЯ	ДИСТАНЦИЯ	СКОРОСТЬ (В ГЕКСАХ)	УРОН	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПРЯМОГО НАВЕДЕНИЯ						
Сверхтяжёлый излучатель негативной энергии	Дальняя	–	2d10 × 10	40	60	Сковывающее
САМОНАВОДЯЩИЕСЯ						
Пусковая установка мегаракет «Падальщик»	Дальняя	8	3d8 × 10	15	25	Боезапас 5, разделяющееся

КОРАБЛИ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ

Дезертировавший с Эокса после подписания Авессаломского соглашения Флот мертвецов лишил мёртвую планету значительной части военных звездолётов. Эти боевые корабли использовались ещё в минувших столетиях в ходе боевых действий против прочих миров системы, и Флот мертвецов с гордостью поддерживает их в рабочем состоянии и постоянно улучшает. Тем не менее время не стоит на месте, и многие судостроители миров Соглашения существенно усовершенствовали инженерно-технические характеристики звездолётов. Чтобы не отставать от врагов и восполнять потери флота, понесённые во время боёв, Флот мертвецов разработал собственные уникальные суда.

Помимо эоксийских звездолётов, описанных на стр. 314–315 *«Основной книги правил»* и в разделе «Авангард Флота мертвецов» (*«Серия приключений, выпуск №3»*, стр. 52–53), Флот использует и описанные ниже суда, в большинстве своём производимые на блуждающей планете Курган (*«Серия приключений, выпуск №3»*, стр. 63).

«КУРГАН КОСТЯНОЙ ОСКОЛОК»

Волны «Костяных осколков» применяются Флотом мертвецов для изматывания противника. Как правило, каждый из «Осколков» пилотируется сильно повреждённой нежитью — у пилота может отсутствовать нижняя половина тела или большая часть конечностей, поэтому они подключаются к звездолёту напрямую и считаются основными кандидатами для выполнения самоубийственных заданий.

«КУРГАН КОСТЯНОЙ ОСКОЛОК» РАНГ 1/3

Маленький гонщик.

Скорость: 14; **Манёвренность:** безупречная (поворот 0).

КБ: 16; **ЗН:** 13.

ПЗ: 20; **ПП:** –; **КП:** 4.

Щиты: нет.

Орудия (нос): зенитная установка (3d4, шаг дистанции 5 гексов, активная защита +8).

Орудия (корма): зенитная установка (3d4, шаг дистанции 5 гексов, активная защита +8).

Реактор: «Микрон» средний (70 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** нет; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 3), бюджетные сенсоры малой дальности; **Отсеки расширения:** нет.

Личный состав: 1.

ЭКИПАЖ

Пилот: Пилотирование +10 (1 пункт), стрельба +4.

«КУРГАН ПЛАКАЛЬЩИК»

«Плакальщики» составляют основную массу судов, занимающихся сборкой трупов для Флота мертвецов. Их экипажи прочёсывают галактику в поисках сгинувших кораблей, мест недавних баталий и потерпевших бедствие колоний, где могут найтись трупы. Найденные тела либо обращаются в нежить, либо используются для производства некротрансплантов. Впрочем, время от времени кровожадный экипаж «Плакальщика» сам вступает в бой, чтобы получить искомые трупы.

«КУРГАН ПЛАКАЛЬЩИК» РАНГ 2

Небольшой лёгкий грузовик.

Скорость: 8; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 1.

КБ: 16; **ЗН:** 15.

ПЗ: 40; **ПП:** –; **КП:** 8.

Щиты: базовые 40 (нос 10, левый борт 10, правый борт 10, корма 10).

Орудия (нос): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов), лёгкая ЭМИ-пушка (особый, шаг дистанции 5 гексов, ЭМИ).

Орудия (левый борт): гиролазер (1d8, шаг дистанции 5 гексов, широкий угол).

Орудия (правый борт): гиролазер (1d8, шаг дистанции 5 гексов, широкий угол).

Реактор: «Импульс» чёрный (120 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 3), жилые отсеки (эконом), защита (тип 2), улучшенные сенсоры средней дальности; **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (2), трупоутилизатор.

Модификаторы: +4 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 5.

ЭКИПАЖ

Капитан: Запугивание +7 (2 пункта), Пилотирование +8 (2 пункта), стрельба +4.

Бортинженер: Инженерное дело +8 (2 пункта).

Бортстрелок: стрельба +5.

Пилот: Пилотирование +13 (2 пункта), стрельба +5.

Офицер по науке: Компьютеры +11 (2 пункта).

«КУРГАН РЕЛИКВАРИЙ»

В экипажи «Реликвариев» входят самые образованные и дипломатичные солдаты Флота мертвецов. Несмотря на то, что этих звездолётов сравнительно немного, в их задачу входит исследование Простора и поиск предметов, представляющих интерес для некромантов, а также инопланетной нежити, цели которой совпадают с целями Флота. Некоторые из новообретённых союзников сопровождаются во владения Флота для координации усилий с командованием.

«КУРГАН РЕЛИКВАРИЙ» РАНГ 5

Средний исследователь.

Скорость: 8; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 2.

КБ: 19; **ЗН:** 18.

ПЗ: 65; **ПП:** –; **КП:** 13.

Щиты: лёгкие 60 (нос 15, левый борт 15, правый борт 15, корма 15).

Орудия (нос): пусковая установка лёгких плазменных торпед (3d8, шаг дистанции 20 гексов, скорость 14, боезапас 5).

Орудия (левый борт): лёгкий излучатель частиц (3d6, шаг дистанции 10 гексов).

Орудия (правый борт): лёгкий излучатель частиц (3d6, шаг дистанции 10 гексов).

Орудия (турель): лёгкая плазменная пушка (2d12, шаг дистанции 5 гексов).

Реактор: «Импульс» зелёный (150 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» плюс; **Оснащение:** броня (тип 4), жилые отсеки (эконом), защита (тип 3), стандартные сенсоры средней дальности, трёхузловой компьютер (тип 2); **Отсеки расширения:** гостевые каюты (стандарт), грузовые отсеки (2), магическая лаборатория.

Модификаторы: +2 к любым трём проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 6.

ЭКИПАЖ

Капитан: Дипломатия +11 (5 пунктов), Запугивание +11 (5 пунктов), Компьютеры +13 (5 пунктов).

Бортинженер: Инженерное дело +11 (5 пунктов).

Бортстрелки (2): стрельба +9.

Пилот: Пилотирование +12 (5 пунктов), стрельба +9.

Офицер по науке: Компьютеры +18 (5 пунктов).

«КУРГАН ПРИЗРАК»

«Призрак» — бесшумный космический убийца, совершающий сокрушительные молниеносные атаки и растворяющийся в космической пустоте. Эти звездолёты часто используют призрачные двигатели, поэтому те, кому посчастливилось выжить после атаки «Призрака», часто рассказывают о полупрозрачных звездолётах, по которым нельзя попасть.

«КУРГАН ПРИЗРАК» РАНГ 7

Крупный разрушитель.

Скорость: 8; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 1.

КБ: 19; **ЗН:** 20.

ПЗ: 170; **ПП:** –; **КП:** 34.

Щиты: лёгкие 80 (нос 20, левый борт 20, правый борт 20, корма 20).

Орудия (нос): пусковая установка тяжёлых торпед (5d8, шаг дистанции 20 гексов, скорость 14, боезапас 5), тяжёлый излучатель негативной энергии (5d8, шаг дистанции 10 гексов, сковывающее).

Орудия (левый борт): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (правый борт): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (корма): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (турель): излучатель негативной энергии (2d6, шаг дистанции 10 гексов, сковывающее).

Реактор: «Импульс» оранжевый (250 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 3), жилые отсеки (эконом), защита (тип 4), стандартные сенсоры средней дальности, трёхузловой компьютер (тип 2); **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (2), некроморг, призрачный двигатель.

Модификаторы: +2 к любым трём проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам; **Личный состав:** 9.

ЭКИПАЖ

Капитан: Запугивание +14 (7 пунктов), Компьютеры +16 (7 пунктов), стрельба +11.

Бортинженеры (2): Инженерное дело +19 (7 пунктов).
Бортстрелки (3): стрельба +11.
Пилот: Пилотирование +14 (7 пунктов), стрельба +11.
Офицеры по науке (2): Компьютеры +16 (7 пунктов).

«КУРГАН КАТАКОМБА»

Каждая «Катакомба» может перевозить два шаттла «Гроб» (*«Серия приключений, выпуск №3»*, стр. 52) и пару наземных транспортных средств, которые способны выдержать вход в плотные слои атмосферы. Данные суда используются командованием Флота мертвецов для уничтожения целей, расположенных на поверхности планет.

«КУРГАН КАТАКОМБА» РАНГ 8

Огромный балкер.
Скорость: 6; **Манёвренность:** плохая (поворот 3); **Поток:** 1.
КБ: 21; **ЗН:** 20.
ПЗ: 200; **ПП:** 5; **КП:** 40.
Щиты: средние 100 (нос 25, левый борт 25, правый борт 25, корма 25).
Орудия (нос): тяжёлая лазерная пушка (4d8, шаг дистанции 10 гексов).
Орудия (корма): тяжёлая лазерная пушка (4d8, шаг дистанции 10 гексов).
Орудия (турель): лёгкая ЭМИ-пушка (особый, шаг дистанции 5 гексов, ЭМИ), пусковая установка лёгких ракет «Падальщик» (3d6, шаг дистанции 20 гексов, скорость 12, боезапас 5, разделяющееся).
Реактор: «Нова» ультра (300 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 5), двухузловой компьютер (тип 2), жилые отсеки (эконом), защита (тип 5), стандартные сенсоры средней дальности; **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (4), сидячие места для пассажиров (4), шаттл-отсек.
Модификаторы: +2 к любым двум проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам; **Личный состав:** 40.

ЭКИПАЖ

Капитан (1 офицер, 2 подчинённых): Дипломатия +16 (8 пунктов), Запугивание +16 (8 пунктов), Пилотирование +16 (8 пунктов), стрельба +12.
Бортинженеры (2 офицера, 7 подчинённых у каждого): Инженерное дело +16 (8 пунктов).
Бортстрелки (2 офицера, 5 подчинённых у каждого): стрельба +12.
Пилот (1 офицер, 2 подчинённых): Пилотирование +21 (8 пунктов), стрельба +12.
Офицеры по науке (2 офицера, 2 подчинённых у каждого): Компьютеры +18 (8 пунктов).

«КУРГАН ЖНЕЦ»

Несмотря на огромные размеры, «Жнецы» на удивление быстры и манёвренны. Обычно они используются в качестве кораблей сопровождения для более крупных звездолётов, но их экипажи хорошо зарекомендовали себя и в качестве абордажных команд и пехотных отрядов.

«КУРГАН ЖНЕЦ» РАНГ 10

Огромный крейсер.
Скорость: 8; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 1.
КБ: 24; **ЗН:** 23.
ПЗ: 230; **ПП:** 5; **КП:** 46.
Щиты: средние 140 (нос 35, левый борт 35, правый борт 35, корма 35).
Орудия (нос): ускоритель масс (2d6 × 10, шаг дистанции 20 гексов).
Орудия (левый борт): лёгкая плазменная пушка (2d12, шаг дистанции 5 гексов).
Орудия (правый борт): лёгкая плазменная пушка (2d12, шаг дистанции 5 гексов).
Орудия (турель): тяжёлый излучатель негативной энергии (5d8, шаг дистанции 10 гексов, сковывающее).
Реактор: «Врата» малый (300 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 6), двухузловой компьютер (тип 2), жилые отсеки (эконом), защита (тип 6), стандартные сенсоры средней дальности; **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (4), мастерская, отсек синтезирования.
Модификаторы: +2 к любым двум проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам; **Личный состав:** 80.

ЭКИПАЖ

Капитан (1 офицер, 4 подчинённых): Дипломатия +19 (10 пунктов), Запугивание +19 (10 пунктов), Пилотирование +19 (10 пунктов), стрельба +12.
Бортинженеры (3 офицера, 10 подчинённых у каждого): Инженерное дело +19 (10 пунктов).
Бортстрелки (3 офицера, 6 подчинённых у каждого): стрельба +14.
Пилот (1 офицер, 4 подчинённых): Пилотирование +24 (10 пунктов), стрельба +14.
Офицеры по науке (2 офицера, 7 подчинённых у каждого): Компьютеры +21 (10 пунктов).

«КУРГАН НЕКРОЛОГ»

В ангарах «Некролога» могут разместиться восемь некроистребителей (*«Серия приключений, выпуск №3»*, стр. 52), но и его собственной огневой мощи достаточно, чтобы отбиться в случае нападения врага. По обоим бортам судна установлены тяжёлые секторные лазеры, препятствующие атакам небольших звездолётов.

«КУРГАН НЕКРОЛОГ» РАНГ 12

Гигантский носитель.
Скорость: 4; **Манёвренность:** плохая (поворот 3); **Поток:** 1.
КБ: 24; **ЗН:** 22.
ПЗ: 330; **ПП:** 10; **КП:** 66.
Щиты: средние 160 (нос 40, левый борт 40, правый борт 40, корма 40).
Орудия (нос): сверхтяжёлый мазер (2d8 × 10, шаг дистанции 20 гексов).
Орудия (левый борт): тяжёлый секторный лазер (6d4, шаг дистанции 5 гексов, секторное).
Орудия (правый борт): тяжёлый секторный лазер (6d4, шаг дистанции 5 гексов, секторное).
Орудия (турель): спаренные лёгкие излучатели частиц (6d6, шаг дистанции 10 гексов).
Реактор: «Врата» малый (300 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 6), жилые отсеки (эконом), защита (тип 5), стандартные сенсоры средней дальности, трёхузловой компьютер (тип 1); **Отсеки расширения:** ангар, грузовые отсеки (6).
Модификаторы: +1 к любым трём проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 144.

ЭКИПАЖ

Капитан (1 офицер, 5 подчинённых): Дипломатия +22 (12 пунктов), Запугивание +27 (12 пунктов), Пилотирование +23 (12 пунктов), стрельба +14.
Бортинженеры (2 офицера, 30 подчинённых у каждого): Инженерное дело +22 (12 пунктов).
Бортстрелки (3 офицера, 15 подчинённых у каждого): стрельба +16.
Пилот (1 офицер, 5 подчинённых): Пилотирование +23 (12 пунктов), стрельба +16.
Офицеры по науке (2 офицера, 10 подчинённых у каждого): Компьютеры +24 (12 пунктов).

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»
ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ
ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ
ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ
ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ
ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ
СУПЕРЛИНКОРЫ
ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

«КУРГАН КЕНОТАФ»

«Кенотаф» — внушительное достижение некротехнической мысли и поистине чудовищная машина разрушения. Судно не только оснащено ангаром, шаттл-отсеком и местом для размещения десятков солдат, но и одними из самых мощных орудий Флота мертвецов.

Это неповоротливый корабль, способный, впрочем, пережить гораздо больший урон, нежели большинство звездолётов, производимых как в мирах Соглашения, так и за их пределами.

«КУРГАН КЕНОТАФ» РАНГ 16

Колоссальный дредноут.

Скорость: 4; **Манёвренность:** скверная (поворот 4); **Поток:** 1.

КБ: 25; **ЗН:** 24.

ПЗ: 600; **ПП:** 15; **КП:** 120.

Щиты: тяжёлые 240 (нос 60, левый борт 60, правый борт 60, корма 60).

Орудия (нос): излучатель частиц (8d6, шаг дистанции 20 гексов), сверхтяжёлый излучатель негативной энергии (2d10 × 10, шаг дистанции 20 гексов, сковывающее).

Орудия (левый борт): сверхтяжёлая плазменная пушка (3d6 × 10, шаг дистанции 10 гексов), тяжёлая лазерная пушка (4d8, шаг дистанции 10 гексов).

Орудия (правый борт): сверхтяжёлая плазменная пушка (3d6 × 10, шаг дистанции 10 гексов), тяжёлая лазерная пушка (4d8, шаг дистанции 10 гексов).

Орудия (турель): микроракетная батарея (2d6, шаг дистанции 20 гексов, скорость 10, боезапас 5, секторное), микроракетная батарея (2d6, шаг дистанции 20 гексов, скорость 10, боезапас 5, секторное).

Реактор: «Врата» ультра (500 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 7), жилые отсеки (эконом), защита (тип 7), улучшенные сенсоры большой дальности; **Отсеки расширения:** ангар, грузовые отсеки (8), сидячие места для пассажиров (6), шаттл-отсек.

Модификаторы: +4 к Компьютерам; **Личный состав:** 260.

ЭКИПАЖ

Капитан (1 офицер, 9 подчинённых): Дипломатия +28 (16 пунктов), Запугивание +33 (16 пунктов), Пилотирование +28 (16 пунктов), стрельба +18.

Бортинженеры (3 офицера, 35 подчинённых у каждого): Инженерное дело +28 (16 пунктов).

Бортстрелки (4 офицера, 20 подчинённых у каждого): стрельба +20.

Пилот (1 офицер, 9 подчинённых): Пилотирование +28 (16 пунктов), стрельба +20.

Офицеры по науке (3 офицера, 15 подчинённых у каждого): Компьютеры +32 (16 пунктов).

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

Парфаэль, солдат-ветеран из касты воинов, оказывается единственной, кому посчастливилось уцелеть при крушении грозовой баржи во время сильнейшей за всю историю Шимринсары грозовой бури. До ближайшего купола далеко, поэтому, чтобы вернуться в цивилизацию и вновь увидеть своего талантливого мужа, нашей героине придётся полагаться только на себя, свои навыки и найденное среди обломков баржи снаряжение. В ходе повествования мы видим отрывки из её прошлой жизни, указывающие на истинные причины крушения. Оказавшись в одиночестве среди бушующих молний, огня и метели, Парфаэль понимает, сколь хрупка и недолговечна её жизнь, и вспоминает все события, из-за которых она оказалась в этой экстремальной ситуации.

— отрывок из рецензии на голографический фильм «Пережить бурю»

БАЙКОК

КО 9 | ОПЫТ 6 400

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 144

ЭКБ: 23; **ККБ:** 23.

Стойкость +11; **Реакция** +11; **Воля** +10.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (Св; безупречная манёвренность).

В ближнем бою: удар когтями +18 (2d8 + 13 *Р*).

Дистанционная: боевая винтовка +21 (3d8 + 9 *Ко*).

Атакующие способности: негативные боеприпасы, поглощение души, ужасный вой.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +6; **Вын:** —; **Инт:** +0; **Мдр:** +0; **Хар:** +3.

Навыки: Акробатика +17, Выживание +17, Скрытность +22.

Прочие способности: неживой.

Снаряжение: т-костюм III, боевая винтовка.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, банда (2–5) или группа (6–12).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Негативные боеприпасы (Св): в качестве части атаки или полной атаки огнестрельным оружием байкок может создать костяной снаряд или снаряды, заряженные негативной энергией. Боеприпасы появляются непосредственно в огнестрельном оружии байкока. Байкок неспособен создавать боеприпасы достаточно быстро для ведения автоматического огня. Половина наносимого этими боеприпасами урона — урон негативной энергией, и существо, поражённое такой атакой, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 16, при провале оно парализовано на 1d3 раунда. При желании байкок может вести огонь обычными боеприпасами, но при этом не получает описанных преимуществ.

Поглощение души (Св): в качестве основного действия байкок может поглотить душу мёртвого существа или существа при смерти рядом с собой. Существо при смерти может избежать этой атаки, успешно пройдя испытание Стойкости со СЛ 18. При провале существо немедленно погибает. В случае если существо уже мертво, оно не может проходить испытание, но при этом с момента его смерти должно пройти не более 1 часа. Жертва этой способности не может быть воскрешена при помощи *мистического исцеления* 4 или более высокого круга (хотя *возвращение к жизни* и более мощные эффекты работают как обычно). Когда байкоку удаётся поглотить душу, он восстанавливает ПЗ в количестве, равном 2d10 + его КО, и на 4 раунда получает ускорение (аналогично одноимённому заклинанию). Это эффект с дескриптором «смерть».

Ужасный вой (Св): один раз в день в качестве основного действия байкок может издать ужасный вой. Все живые существа в области взрыва радиусом 30 футов должны пройти испытание Стойкости со СЛ 16, при провале они парализованы ужасом на 1 раунд. При успехе существо вместо этого становится потрясено на 1 раунд. Это эффект с дескриптором «восприятие» и «ужас».

Те, кто получает слишком много удовольствия от преследования и убийства живых существ, рискуют после смерти обратиться в байкоков.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН БАЙКОКА (КО 4+)

Байкоки — летающая нежить, видящая охоту смыслом своего существования.

Требуемый тип существа: нежить.

Рекомендуемая роль: воитель или специалист.

Особенности: +1 к ЭКБ, –1 к ККБ.

Способности: негативные боеприпасы (см. выше), поглощение души (см. выше), ужасный вой (см. выше).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Ловкость, Сила.

БЛЕДНЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ

КО 11 | ОПЫТ 12 800

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +12; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +20.

Аура: пугающее присутствие (30 футов, СЛ 20).

ЗАЩИТА ПЗ: 170

ЭКБ: 24; **ККБ:** 25.

Стойкость +10; **Реакция** +10; **Воля** +16.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити; **СУ:** 11/магия; **УкМ:** 21.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: ультратонкий длинный меч +19 (4d8 + 14 *Р*).

Дистанционная: элитный полуавтоматический пистолет +21 (3d6 + 10 *Ко* или *О* или *Э*).

Атакующие способности: выстрел незнакомца.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; **Лвк:** +8; **Вын:** —; **Инт:** +0; **Мдр:** +0; **Хар:** +5.

Навыки: Акробатика +25, Атлетика +25, Компьютеры +20, Пилотирование +20, Скрытность +25.

Черты: Быстрое выхватывание.

Прочие способности: неживой.

Языки: всеобщий, эоксийский.

Снаряжение: 4 элитных полуавтоматических пистолета, ультратонкий длинный меч.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Выстрел незнакомца (Св): пока бледный незнакомец использует короткоствольное оружие (даже сломанное или архаичное), он может совершать дистанционные атаки, не провоцируя внеочередных атак и не расходуя боеприпасов. При атаке бледный незнакомец может выбрать, будет он стрелять пулями (нанося колющий урон), электрическими разрядами (нанося урон электричеством) или лазерными лучами (нанося урон огнём), вне зависимости от используемого короткоствольного оружия и наносимого им урона. Подобные атаки не считаются архаичными и всегда совершаются против ККБ цели, даже если наносят энергетический урон. Кроме этого, если бледный незнакомец потратит быстрое действие, чтобы прицелиться, его следующая дистанционная атака в этом раунде игнорирует плохую видимость и укрытие (в том числе полное) и при попадании дополнительно наносит 1d6 урона.

Бледные незнакомцы — истощённо выглядящая нежить, облачённая в иссушённые, пыльные одеяния (как правило, форму или одежду аналогичного назначения). Они всегда имеют при себе короткоствольное оружие, как правило — не одно, причём достаточно древние бледные незнакомцы предпочитают оружие давно минувших дней.

Бледный незнакомец восстаёт из трупа умелого стрелка, предпочитавшего короткоствольное оружие и лишившегося жизни из-за предательства, действий заклятого врага или в ходе отмщения за деяния против себя или своей семьи. После возрождения бледный незнакомец первым делом убивает всех, кто был ответственен за его смерть.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН БЛЕДНОГО НЕЗНАКОМЦА (КО 4+)

Бледный незнакомец вооружён мистическим оружием и является грозным противником.

Требуемый тип существа: нежить.

Требуемая роль: воитель или специалист.

Особенности: СУ, равное КО и преодолеваемое магией; УкМ, равная КО + 11.

Способности: выстрел незнакомца (см. выше).

Черты: Быстрое выхватывание.

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Ловкость, Сила.

ВРАТОЛОМ

КО 10 | ОПЫТ 9 600

Принципиальная злая крупная нежить.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА ПЗ: 198

ЭКБ: 24; **ККБ:** 25.

Стойкость +12; **Реакция** +12; **Воля** +11.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: улучшенная кувалда +22 (3d10 + 18 Д; крит.: нокдаун).

Дистанционная: молниемёт «Сполох» +19 (2d12 + 10 Э, взрыв [15 футов, СЛ 19]).

Атакующие способности: неумолимый разрушитель.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +8; **Лвк:** +5; **Вын:** –; **Инт:** +0; **Мдр:** +3; **Хар:** +1.

Навыки: Атлетика +19, Запугивание +24, Инженерное дело +19.

Прочие способности: встроенные улучшения (*контур ускорения, полётный ранец*, система наведения), неживой.

Языки: всеобщий, эоксийский.

Снаряжение: улучшенная кувалда, молниемёт «Сполох» с 3 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или отряд (3–6).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Встроенные улучшения (Св): вратолом может установить в своё тяжелобронированное тело до трёх улучшений брони (уровень предмета каждого из улучшений не может превышать КО вратолома), при этом считается, что он носит тяжёлую или силовую броню. Установленные подобным образом улучшения нельзя повредить или извлечь – это возможно лишь в случае, когда вратолом уничтожен и его тело уцелело.

Неумолимый разрушитель (Экс): вратолом может без штрафов использовать двуручное оружие, держа его одной рукой, и, будучи вооружён двумя подобными оружиями, может в качестве полной атаки совершить одну атаку каждым оружием (получая при этом –6 к проверке каждой атаки и СЛ испытаний против особых свойств или критических эффектов оружия), даже если оно громоздкое. Кроме этого, вратолом может без штрафов использовать любое оружие, предназначенное для существ размером на одну категорию больше или меньше его собственного.

Вратоломы — жуткие умертвия, представляющие собой ужасающий сплав силовой брони и мёртвой плоти. Эта чудовищная нежить упивается битвой, без которой не мыслит своего существования.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН ВРАТОЛОМА (КО 5+)

Любое живое существо, умеющее обращаться с тяжёлой или силовой бронёй, после смерти может стать вратоломом.

Требуемый тип существа: нежить.

Требуемая роль: воитель.

Особенности: +1 к ЭКБ.

Способности: встроенные улучшения (см. выше), неумолимый разрушитель (см. выше).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Сила, Выносливость.

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»
ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ
ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ
ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ
ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ
ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ
СУПЕРЛИНКОРЫ
ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

КУРОБОЗУ

КО 9 | ОПЫТ 6 400

Человек, куробозу, солярион.

Хаотичная злая средняя нежить.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 135

ЭКБ: 23; **ККБ:** 24.

Стойкость +8; **Реакция** +10; **Воля** +12.

Защитные способности: уклонение; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити; **Устойчивость:** огонь 5 или холод 5.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: безоружный удар +19 (1d6 + 13 *Д*; крит.: шок).

Мультиатака: 4 безоружных удара +14 (1d6 + 13 *Д*; крит.: шок).

Атакующие способности: блистательные удары, звёздные откровения (гравитационный всплеск [+7], звездотрясение (1d8 *Д*, СЛ 16], сдавливание [СЛ 16], чёрная дыра (радиус 30 футов, притягивание 20 футов, СЛ 16]), погибель мудреца (СЛ 18), чёрная гипоксия (30-футовый конус, СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +6; **Вын:** —; **Инт:** +0; **Мдр:** +0; **Хар:** +3.

Навыки: Акробатика +22, Атлетика +22, Мистицизм +22, Скрытность +17.

Прочие способности: звёздная гармония (гравитонный режим), звёздное воплощение (звёздная броня), неживой.

Языки: всеобщий, эоксийский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или отряд (3–5).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Погибель мудреца (Св): один раз в день, когда куробозу наносит противнику урон атакой в ближнем бою, он может в качестве ответного действия затуманить его разум. Цель проходит испытание Стойкости со СЛ 18 и при провале на 1d4 минуты становится застигнута врасплох, сбита с цели, а также лишается возможности каким-либо образом общаться и применять навыки, зависящие от Мудрости.

Чёрная гипоксия (Св): в качестве основного действия куробозу может вызвать у существ в 30-футовом конусе удушье, от которого не защищают даже системы жизнеобеспечения брони. Все цели проходят испытание Стойкости со СЛ 18 и при провале становятся утомлены на 1d4 минуты. Данная способность не действует на существ, которым не требуется дышать.

Куробозу, которых некоторые называют чёрными монахами, — мстительная нежить, восставшая из трупов тех, кто принадлежал к какой-либо сложно структурированной группе: аскетам, священникам или членам солярионских орденов. Вместо глаз на их лицах чёрные провалы, а тела, несмотря на внушительную физическую силу, выглядят как обтянутый кожей скелет.

Некоторые куробозу появляются после того, как нарушат какой-либо догмат своей организации, вызвав при этом великие страдания, другие же намеренно обращаются в этот вид нежити, строго следуя заветам, позволяющим это сделать, и всю свою жизнь готовятся к нечестивой церемонии, в ходе которой подвергаются ритуальному удушению и умирают.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН КУРОБОЗУ (КО 4+)

Куробозу — умелые и дисциплинированные неживые бойцы.

Требуемый тип существа: нежить.

Требуемая роль: специалист.

Особенности: несмотря на то, что куробозу выступают в роли специалистов, они могут использовать классовые шаблоны мистика, солдата или соляриона; перед применением изменений поменяйте местами бонусы испытаний Воли и Реакции; +20 к наземной скорости; получает безоружный удар, наносящий обычный для КО урон в ближнем бою и обладающий критическим эффектом «шок».

Способности: мультиатака (4 атаки со штрафом –5 к модификатору атаки в ближнем бою), погибель мудреца (см. выше), уклонение, чёрная гипоксия (см. выше).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Ловкость, Сила.

МОРГ

КО 8 | ОПЫТ 4 800

Хаотичная злая средняя нежить.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 125

ЭКБ: 20; **ККБ:** 22.

Стойкость +10; **Реакция** +10; **Воля** +9.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: когтистый язык +19 (1d6 + 14 *Р* и парализующее прикосновение [СЛ 19]) или крушащий удар +19 (1d10 + 14 *Д*).

Мультиатака: 2 крушащих удара +13 (1d10 + 14 *Д*) и когтистый язык +13 (1d6 + 14 *Р* и парализующее прикосновение [СЛ 19]).

Атакующие способности: парализующее прикосновение (СЛ 18), создание отродья.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +6; **Лвк:** +4; **Вын:** —; **Инт:** +0; **Мдр:** +0; **Хар:** +2.

Навыки: Акробатика +16, Атлетика +21, Скрытность +16.

Прочие способности: неживой.

Языки: всеобщий, зоксийский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, банда (2–4) или толпа (3–5 и 4–12 оккультных зомби).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Парализующее прикосновение (Св): первую атаку в ближнем бою в каждом раунде морг совершает при помощи когтистого языка. Существо, получившее урон от этой атаки, проходит испытание Стойкости со СЛ 18 и при провале парализовано на 1d4 минуты.

Создание отродья (Св): живые гуманоиды, убитые крушащим ударом морга, немедленно восстают в виде оккультных зомби (*«Инопланетный архив»*, стр. 64) с КО, равным КО или уровню жертвы. Эти зомби постоянно находятся под контролем морга. При создании отродья образуется всплеск негативной энергии, восстанавливающий моргу 1d8 + 4 ПЗ.

Морг — ужасная нежить, выглядящая как оживший скелет, в грудной клетке (или анатомическом аналоге) которого расположен гниющий ком извивающихся кишок, одним отростком свисающий изо рта существа, подобно когтистому языку. Морги могут носить одежду и броню, но обычно не делают этого (или выбирают одежду, обнажающую торс), чтобы сохранять устрашающий вид и иметь возможность атаковать когтистым языком.

Морги создаются из душ тех, кто получал особое удовольствие от убийства разумных существ, заставляя их мучиться и страдать. При жизни морги были серийными убийцами, палачами, истязателями или кровожадными солдатами, наслаждавшимися криками жертв. Они сохраняют эти стремления и после смерти, даже утратив большую часть плоти.

В начале существования морга жажда убийств часто сильнее инстинкта самосохранения, что может привести его к окончательной гибели в рискованном поиске всё новых жертв. Становясь старше и сильнее, морги делаются осторожней. Они перестают охотиться в одиночку, примыкая как к стаям нежити, гнездящимся в тёмных уголках цивилизации, так и к крупным военным организациям, таким как Флот мертвецов, что может обеспечить утоление их жажды кровопролития на многие века.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН МОРГА (КО 6+)

Омерзительные и крайне опасные морги преследуют лишь одну цель — убийство.

Требуемый тип существа: нежить.

Требуемая роль: воитель.

Способности: мультиатака, парализующее прикосновение (см. выше), создание отродья (см. выше).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Сила, Ловкость.

ТРУПЕНЬ

КО 3 | ОПЫТ 800

Элебрианин, трупень, оперативник.
Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 42

ЭКБ: 14; **ККБ:** 15.

Стойкость +3; **Реакция** +6; **Воля** +7.

Защитные способности: уклонение; **СУ:** 5/магия; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +7 (1d4 + 4 *Р*).

Дистанционная: дуговой пистолет «Искра» +9 (1d6 + 3 *Э*; крит.: дуга 2) или тактическая винтовка «Ширренский глаз» +9 (1d10 + 3 *Ко*).

Атакующие способности: обманная атака +1d8.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** —; **Инт:** +1; **Мдр:** +2; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +8, Запугивание +9, Ловкость рук +14, Скрытность +14.

Прочие способности: неживой, оперативная уловка (невероятная подвижность), специализация (вор).

Языки: всеобщий, эоксийский.

Снаряжение: углеволоконная кожа «Графит», дуговой пистолет «Искра» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), охотничий нож, тактическая винтовка «Ширренский глаз» с 25 патронами для снайперского оружия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Эокс).

Численность: одиночка, пара или ассоциация (3–20).

Когда мёртвое тело наполняется энергиями некромантии, оно превращается в трупня. Обычно такие существа внешне походят на зомби, но в отличие от этих неразумных слуг сохраняют воспоминания о предыдущей жизни, приобретённых способностях и навыках и могут самостоятельно принимать решения. В далёком прошлом подобных существ называли «повелителями зомби», но в повседневности они весьма распространены на Эоксе и во Флоте мертвецов, поэтому их называют просто трупнями.

Трупней можно встретить в любом обществе, принимающем нежить в число своих граждан. Они зачастую прислуживают могущественным заклинателям или работают охранниками, десантниками, техниками или менеджерами низшего звена. Эти существа способны использовать любую броню, оружие и снаряжение, которыми умели пользоваться при жизни, и могут осваивать новые навыки. Они столь же целеустремлённы, как и живые существа, и могут испытывать весь спектр эмоций, но, как правило, терпеливо строят далеко идущие планы. Даже будучи чернорабочими, большинство трупней считают, что их текущая профессия временная и через столетия или даже тысячелетия они станут влиятельными и могущественными членами общества, поскольку им не требуется дышать, есть или спать и время не властно над ними.

Сразу после обращения трупень выглядит практически так же, как и при жизни, за исключением разве что большей бледности, ведь в его жилах больше не бежит кровь. Некоторые трупни выглядят осунувшимися или исхудалыми — в зависимости от того, насколько долго их тело было подвержено тлению перед обращением в нежить. С ходом времени, однако, их тела всё больше и больше повреждаются и разлагаются. Некоторые трупни прибегают к магии и хирургическим вмешательствам, чтобы поддерживать внешний вид в пристойном состоянии, но через несколько десятилетий обычно принимают неизбежное и сосредотачиваются на получении влияния и богатств.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН ТРУПНЯ (КО 2+)

Трупень — оживший труп разумного существа, сохраняющий навыки, способности и интеллект, бывшие у него при жизни. Большинство трупней куда хитрее и опаснее обычной неразумной нежити и обладают стремлениями и желанием занять более высокое положение в обществе.

Требуемый тип существа: нежить.

Особенности: СУ 5/магия; ПЗ увеличиваются на 20%.

Рекомендуемые модификаторы характеристик: *воитель* — Ловкость, Сила; *заклинатель* — Интеллект или Мудрость, Ловкость; *специалист* — Ловкость, Интеллект.

ШИМРИН

КО 5 | ОПЫТ 1600

Шимрин, солдат.
Принципиальный нейтральный средний гуманоид (шимрин).
Иниц.: +7; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 74

ЭКБ: 17; **ККБ:** 20.
Стойкость +7; **Реакция** +5; **Воля** +6.
Невосприимчивость: растерянность; **Устойчивость:** электричество 5.

АТАКА

Скорость: 35 футов.
В ближнем бою: кристаллическое копьё +14 (1d3 + 12 *Ко*).
Дистанционная: звуковая винтовка «Гром» +11 (1d10 + 5 *З*; крит.: оглушение [СЛ 13]) или осколочная граната II +11 (взрыв [2d6 *Ко*, 15 футов, СЛ 13]).
Атакующие способности: атака с разбега, боевой стиль (штурмовик), усиление (1d4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** +0; **Инт:** +2; **Мдр:** +0; **Хар:** +1.
Навыки: Акробатика +11, Атлетика +16, Инженерное дело +11.
Языки: терран, шимринский.
Прочие способности: светящийся.
Снаряжение: шимринский кристаллический экзопанцирь II (аналог лашунтской «Кольчуги» II), звуковая винтовка «Гром» с 1 аккумулятором повышенной ёмкости (40 зарядов), 2 осколочные гранаты II.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Шимринсара).
Численность: одиночка, пара или группа (3–8).

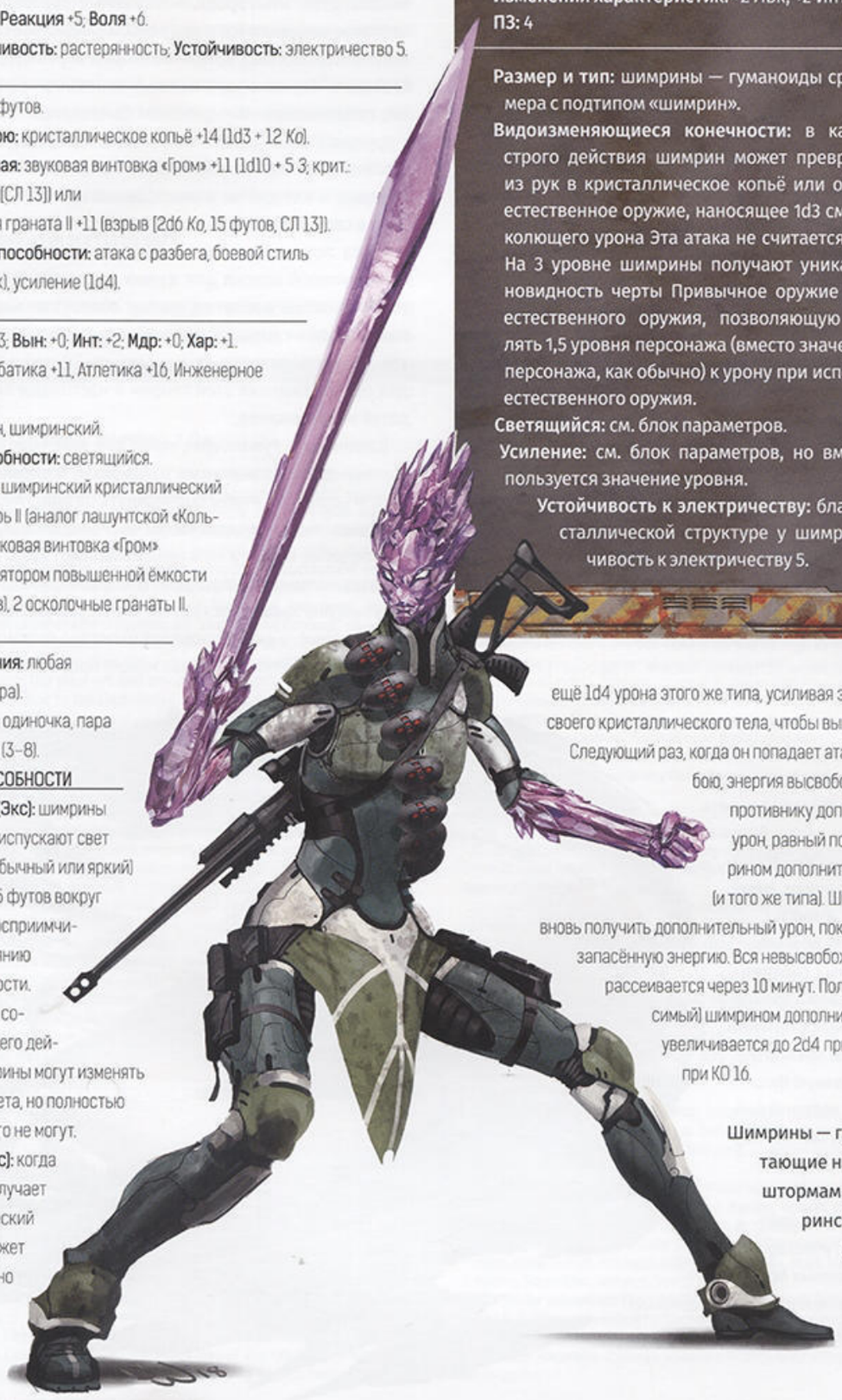
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Светящийся (Экс): шимрины постоянно испускают свет (тусклый, обычный или яркий) в радиусе 5 футов вокруг себя и невосприимчивы к состоянию растерянности. В качестве сопутствующего действия шимрины могут изменять яркость света, но полностью погасить его не могут.
Усиление (Экс): когда шимрин получает энергетический урон, он может добровольно получить ещё 1d4 урона этого же типа, усиливая энергию внутри своего кристаллического тела, чтобы выпустить её позже. Следующий раз, когда он попадает атакой в ближнем бою, энергия высвобождается, нанося противнику дополнительный урон, равный полученному шимрином дополнительному урону (и того же типа). Шимрин не может вновь получить дополнительный урон, пока не высвободит запасённую энергию. Вся невысвобожденная энергия рассеивается через 10 минут. Получаемый (и наносимый) шимрином дополнительный урон увеличивается до 2d4 при КО 8 и до 3d4 при КО 16.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Лвк, +2 Инт, –2 Мдр
ПЗ: 4

Размер и тип: шимрины — гуманоиды среднего размера с подтипом «шимрин».
Видоизменяющиеся конечности: в качестве быстрого действия шимрин может превратить одну из рук в кристаллическое копьё или обратно. Это естественное оружие, наносящее 1d3 смертельного колющего урона Эта атака не считается архаичной. На 3 уровне шимрины получают уникальную разновидность черты Привычное оружие для своего естественного оружия, позволяющую им добавлять 1,5 уровня персонажа (вместо значения уровня персонажа, как обычно) к урону при использовании естественного оружия.
Светящийся: см. блок параметров.
Усиление: см. блок параметров, но вместо КО используется значение уровня.
Устойчивость к электричеству: благодаря кристаллической структуре у шимринов устойчивость к электричеству 5.



Шимрины — гуманоиды, обитающие на разрываемой штормами планете Шимринсара (см. стр. 62). Их тела состоят из светящихся зазубренных кристаллов.

ШИМРИНСАРА

Сотрясаемый грозами мир искусных умельцев

Диаметр: ×1. **Масса:** ×2.
Гравитация: ×2.
Местоположение: Простор.
Атмосфера: обычная.
День: 32 часа. **Год:** 540 дней.

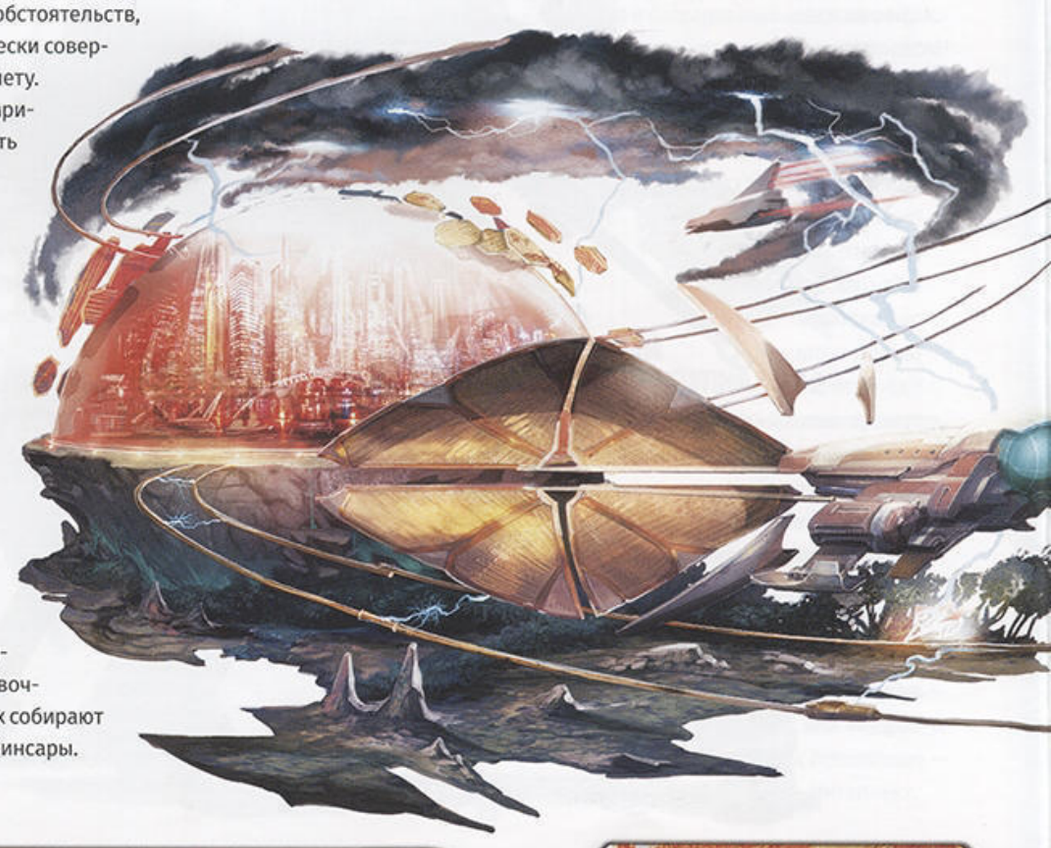
Шимринсара — истерзанный грозами мир, чьи обитатели, шимрины, живут в ослепительных мегаполисах, окружённых мерцающими защитными куполами. Шимрины не боятся грозных штормов, а используют их для энергоснабжения городов с незапамятных времён — судя по сохранившимся записям, они делали это ещё до Разрыва. Когда стихийные бури (чаще всего электрические, но иногда и холодные, огненные и даже звуковые) обрушиваются на города, кристаллические решётки куполов поглощают их энергию и запасают её в огромных аккумуляторах, расположенных глубоко под землёй. В результате этого процесса по поверхности куполов струятся мерцающие каскады света, постоянно переливающегося всеми оттенками радуги, отчего сооружение напоминает калейдоскоп. Купола защищают и от бушующих порывов ветра, в результате чего в городах сухо и спокойно.

Беспребойное энергоснабжение позволяет обитателям не сосредотачиваться на добыче ресурсов и уделять больше времени культурным аспектам жизни. К несчастью, жители соседних систем в курсе этих обстоятельств, и некоторые из них периодически совершают попытки захватить планету. Из-за постоянной угрозы шимрины были вынуждены разделить общество на две касты. Большинство шимринов — трудящиеся: ремесленники, юристы, инженеры, артисты и учёные. В касту воинов входят шимрины с соответствующим складом характера. Тем не менее постепенно военная тактика превратилась в своеобразную форму искусства, в которой бой рассматривался как замысловатый танец. Самые известные шимринские воины разыгрывают целые представления, участвуя в высокохудожественных постановочных боях, трансляции которых собирают толпы зрителей со всей Шимринсары.

На Шимринсаре насчитывается семь покрытых куполами мегаполисов. Эти города, называемые Шимринскими Самоцветами, соединяются между собой замысловатой системой энергетических нитей, вдоль которых через бури курсируют грозовые баржи с гигантскими кристаллическими парусами, позволяющие Шимринским Самоцветам торговать друг с другом. Самым ослепительным из Самоцветов считается столица Каниклу, где расположен правящий планетой совет семерых — каждый из равноправных членов совета был избран в своём городе для представления его интересов.

Из-за постоянных бурь поверхность планеты за пределами куполов опасна для живых существ, не обладающих устойчивостью к энергии, но там обитает множество созданий, которым грозы нипочём. Многие учёные полагают, что эти виды происходят от существ со Стихийных планов, — для подтверждения этой теории в настоящее время проводятся исследования.

Шимрины — гуманоиды, покрытые многоцветными светящимися кристаллическими панцирями, которые они подрезают и шлифуют, чтобы подчеркнуть разницу между полами. Женщины выделяют кристаллы на своих головах, превращая их в подобие корон, а мужчины позволяют кристаллическим образованиям покрывать всю голову и носят так называемые «гривы». Вне зависимости от пола эти существа очень рослые и худощавые — рост взрослого шимрина достигает 7 футов. Подробнее об этих существах можно прочесть на стр. 61.



В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ

ДЛИННАЯ РУКА ИМПЕРИИ

Автор: Рон Ландин

Со следующего выпуска начнётся новая серия приключений! Герои, нанятые для доставки припасов новой колонии миров Соглашения в просторе, обнаруживают, что колония захвачена войсками Звёздной империи Ацланти, а жители страдают под её железной пятой. С помощью горстки храбрых повстанцев герои сумеют изгнать захватчиков, обнаружив, что главной их целью был загадочный звездолёт, разбившийся на этой планете ещё до Разрыва. Исследовав его остатки, герои поймут, что имперцам удалось похитить экспериментальный двигатель звездолёта и одну из колонисток (давнюю знакомую героев), потому путь персонажей лежит в самое сердце империи!

КОЛОНИЯ НАКОНДИС

Автор: Рон Ландин

Создание этой колонии на туманном, покрытом лесами мире Накондис профинансировано корпорацией «Абадар» чуть более года назад. Многие считают её отличным местом для того, чтобы начать жизнь заново. Несмотря на постоянные туманы, климат планеты умеренный, также она изобилует растительностью. В её горах обнаружены месторождения уникального олова, которое прекрасно подходит для создания электроники. Небольшое основное поселение колонии уже стало домом для хороших, чтящих закон людей. Приглашаем вас в гости и надеемся, что вы захотите остаться!

ЗВЕЗДОЛЁТЫ ИМПЕРСКОГО ФЛОТА

Автор: Лиз Лидделл

Благодаря мощи Имперского флота Звёздной империи Ацланти за несколько столетий удалось покорить более десятка звёздных систем. Ознакомьтесь с новыми вариантами оснащения и орудий и примерами смертоносных звездолётов Имперского флота.

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»

ЧАСТЬ 1: ОДНОЙ НОГОЙ В МОГИЛЕ

ЧАСТЬ 2: МАССОВЫЕ ЗАХОРОНЕНИЯ

ЧАСТЬ 3: СКВОЗЬ КОСТИ

ЧАСТЬ 4: МЁРТВЫЙ ГРУЗ

ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ

СУПЕРЛИНКОРЫ

ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

КОДЕКС МИРОВ

Open Game License Version 1.0a

Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K. C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Adventure Path #6: Empire of Bones © 2018, Paizo Inc.; Authors: Owen K. C. Stephens, with John Compton, Jason Keeley, and Larry Wilhelm.

Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск № 6: «Империя костей». Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

STARFINDER®

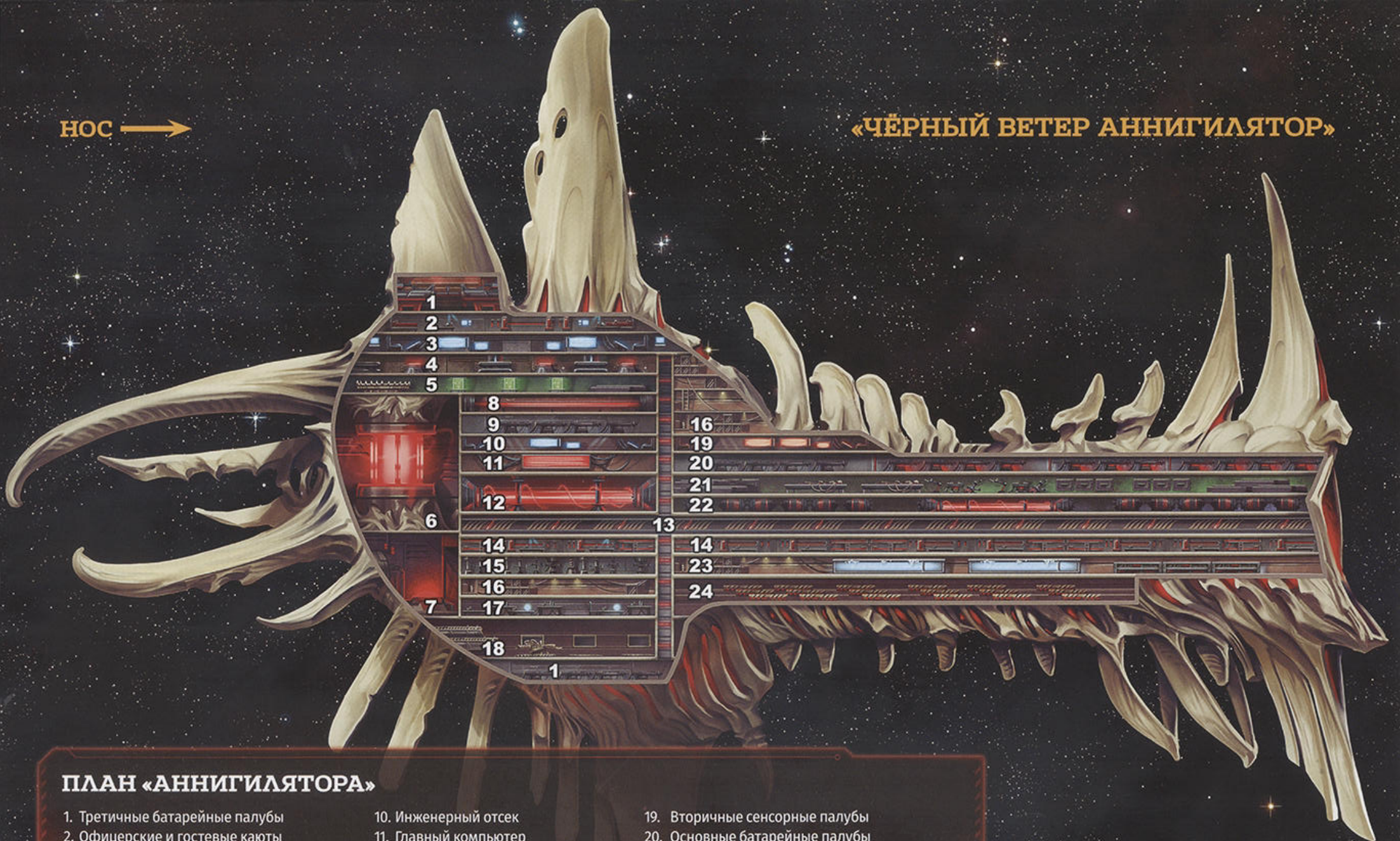
МИРЫ СОГЛАШЕНИЯ

Все чудеса миров Соглашения предстанут перед вами в этой книге, содержащей описание ключевой звёздной системы мира Starfinder. В ней есть как детальные сведения обо всех мирах Авессаломского соглашения, так и новые темы для персонажей родом с этих миров. Путешествуйте по галактике на звездолётах Абаллона, Верчеса, Рыцарей Преисподней, Ксеностражей и церкви Иомедэй или сыграйте за одного из представителей шести новых инопланетных рас. Игроки найдут здесь массу новых архетипов, черт, заклинаний и снаряжения, а ведущий — блоки параметров для типичных персонажей ведущего, от космических пиратов до техномантов и культистов. «Миры Соглашения» раскроют вам многие загадки солнечной системы и её обитателей!

СКОРО В ПРОДАЖЕ!

Paizo, Raizo Inc., and the Paizo golem logo, are registered trademarks of Paizo Inc. Starfinder and the Starfinder logo are trademarks of Paizo Inc.
© 2019 Paizo Inc.

paizo.com



ПЛАН «АННИГИЛЯТОРА»

1. Третичные батарейные палубы
2. Офицерские и гостевые каюты
3. Командно-контрольные палубы
4. Основные сенсорные палубы
5. Научные и некромагические лаборатории
6. Главные двигатели
7. Потоковый ускоритель
8. Вторичные палубы взлёта и посадки
9. Вторичные батарейные палубы
10. Инженерный отсек
11. Главный компьютер
12. Главный реактор
13. Главные транзитные коридоры
14. Жилые отсеки
15. Маневровые двигатели
16. Грузовая палуба
17. Отсеки обслуживания
18. Основные палубы взлёта и посадки
19. Вторичные сенсорные палубы
20. Основные батарейные палубы
21. Трупохранилище, ремонтная часть, роботехнический и кибернетический отсеки
22. Резервный реактор и аккумуляторы
23. Холодильная камера, боеприпасы и ценные грузы
24. Ракетные установки

МЕЖДУ ЖИЗНЬЮ И СМЕРТЬЮ

Флот мертвецов вышел в систему Врат Двенадцати солнц, чтобы захватить древнее супероружие «Гаситель звёзд». На стороне противника численное и огневое превосходство, поэтому единственная надежда героев заключается в проникновении на борт флагмана нежити и захвате капитанского мостика. Героям придётся направить флагман на таран, чтобы взорвать и его, и супероружие, а если всё пройдёт успешно и «Гаситель звёзд» будет уничтожен — спастись от неминуемой гибели, чтобы доложить об успехе.

Этот выпуск серии приключений Starfinder завершает кампанию «Мёртвые солнца» и включает в себя следующее:

- «Империя костей», приключение под авторством Оуэна К. К. Стивенса, предназначенное для персонажей 11 уровня.
- Советы по продолжению кампании после завершения приключения, а также описание судьбы галактики в случае, если герои потерпят неудачу. Автор: Джон Комптон.
- Технические характеристики звездолётов сверхколоссального размера и огневой мощи. Автор: Оуэн К. К. Стивенс.
- Описание звездолётов Флота мертвецов — космической армады нежити. Автор: Джейсон Кили.
- Инопланетные архивы, содержащие описание чудовищной нежити и кристаллических гуманоидов, способных накапливать в себе энергию. Авторы: Оуэн К. К. Стивенс и Ларри Вильхельм.
- Параметры и план огромного флагмана флота нежити под авторством Оуэна К. К. Стивенса и «Кодекс миров» под авторством Ларри Вильхельма, содержащий описание планеты, на которой постоянно бушуют энергетические бури.

16+

paizo

STARFINDER

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-907170-22-3
Артикул 717022
PZO7206

paizo.com/starfinder

rpg.hobbyworld.ru